マンガの基礎デッサン



女のコ コスチューム編

林 晃(Go office)・角丸つぶら 著

マンガの基礎デッサン



女のコ コスチューム編

How To Draw manga

林 晃(Go office)・角丸つぶら 著

服を着るからキャラになる



顔を構成する目鼻などのパーツと髪型はキャラづけの要素ですが、顔だけ描いても「キャラ」にはなりません。

【着衣効果】



裸にも個性はありますが、着ることで個性がはっきりします。

布地のわずかな水着でさえも、どんな水着かの違いがあります。「着る」ことで個性が生まれるのです。



ボディラインを際立たせる水着…布の量が少なく、体のラインを美しく強調します。



可愛らしさを出す水着…フリルがついて、体のアウトラインにもアクセントを与えます。







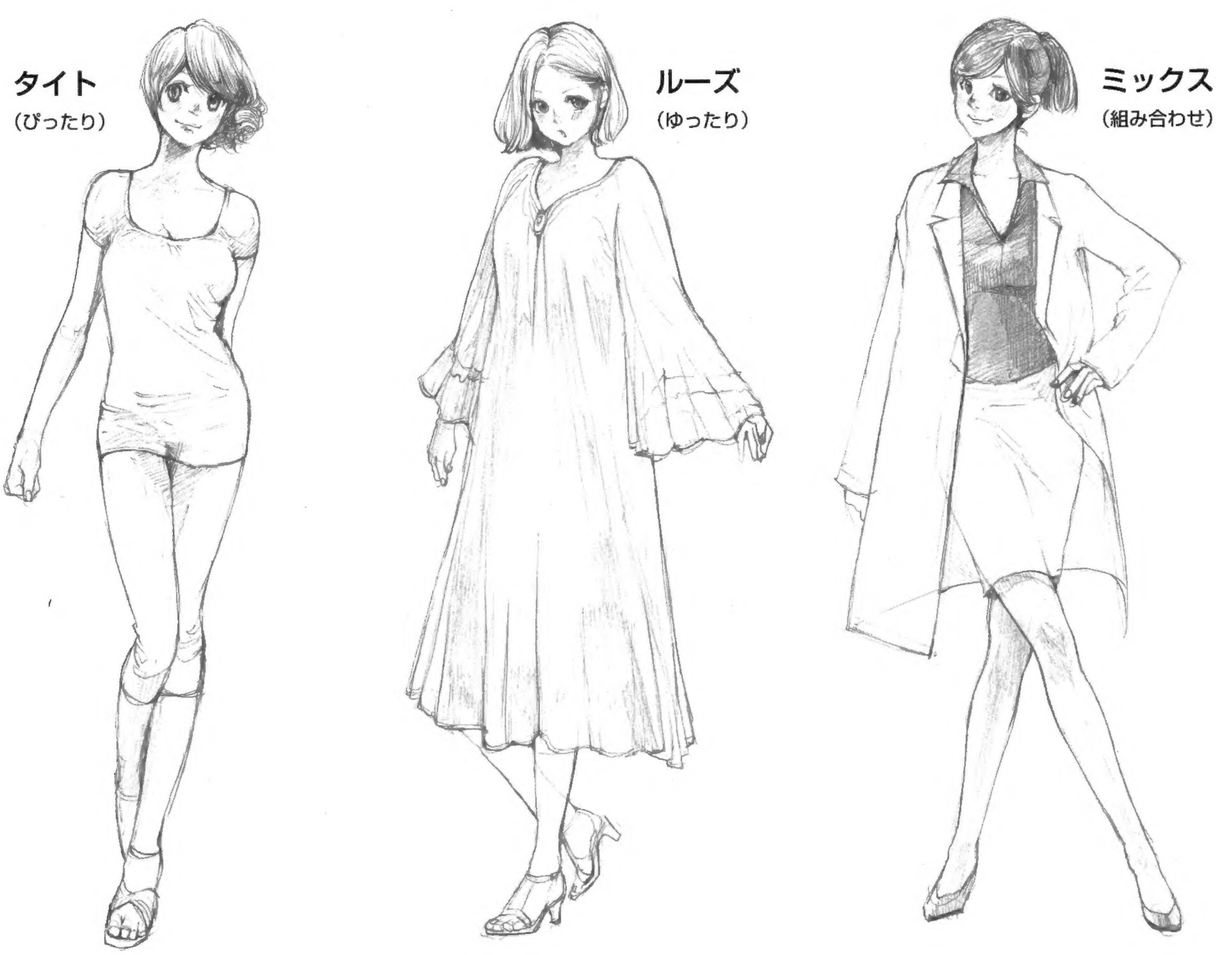


くつもキャラを表現する大きな要素の一つです。

マンガやイラストにコスチュームは欠かせない







- コスチュームは体を隠すものです。
- 体を包んでいるのがコスチュームです。
- コスチュームのもとになっているのはあくまで「体」です。
- 服は、基本的に「どうやったら動きやすいか」を考えて作られています。

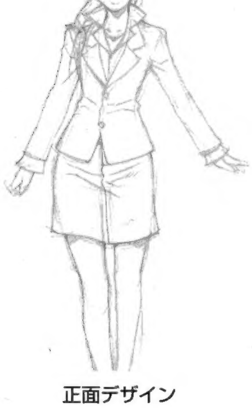
だから、体を理解しなくてはコスチュームは描けません。

服(コスチューム)は体(キャラ)の皮である





体と服の透視図

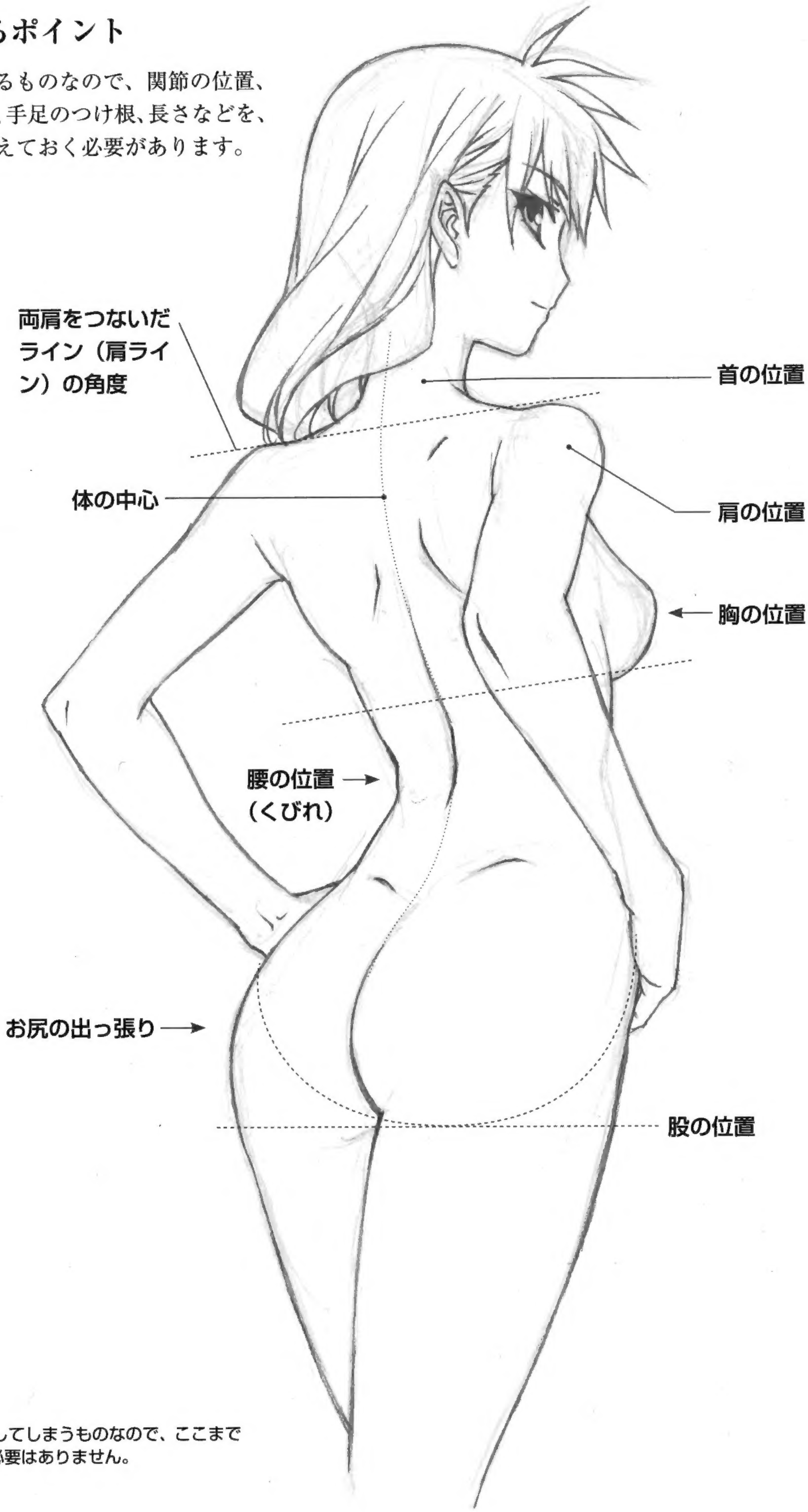


正面デザイン

…だからボディと手足をとらえよう

●とらえるポイント

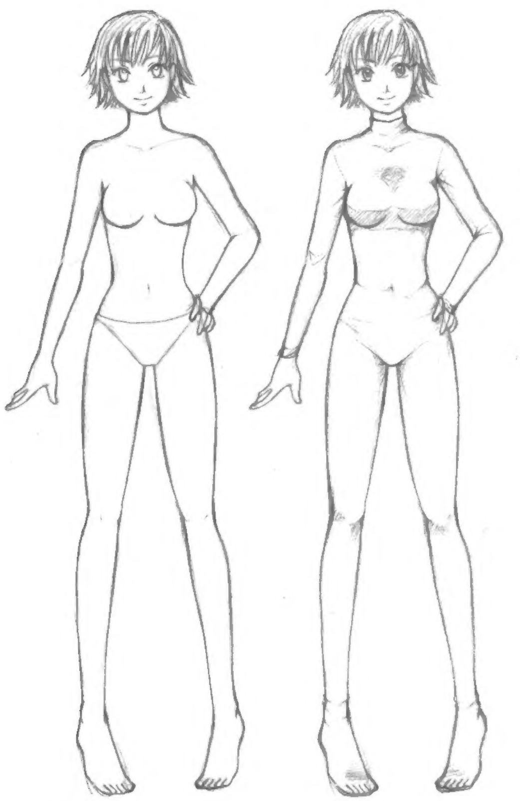
服のもとになるものなので、関節の位置、肉体の立体感、手足のつけ根、長さなどを、はっきりとらえておく必要があります。



※ 通常は服で隠してしまうものなので、ここまでていねいに描く必要はありません。

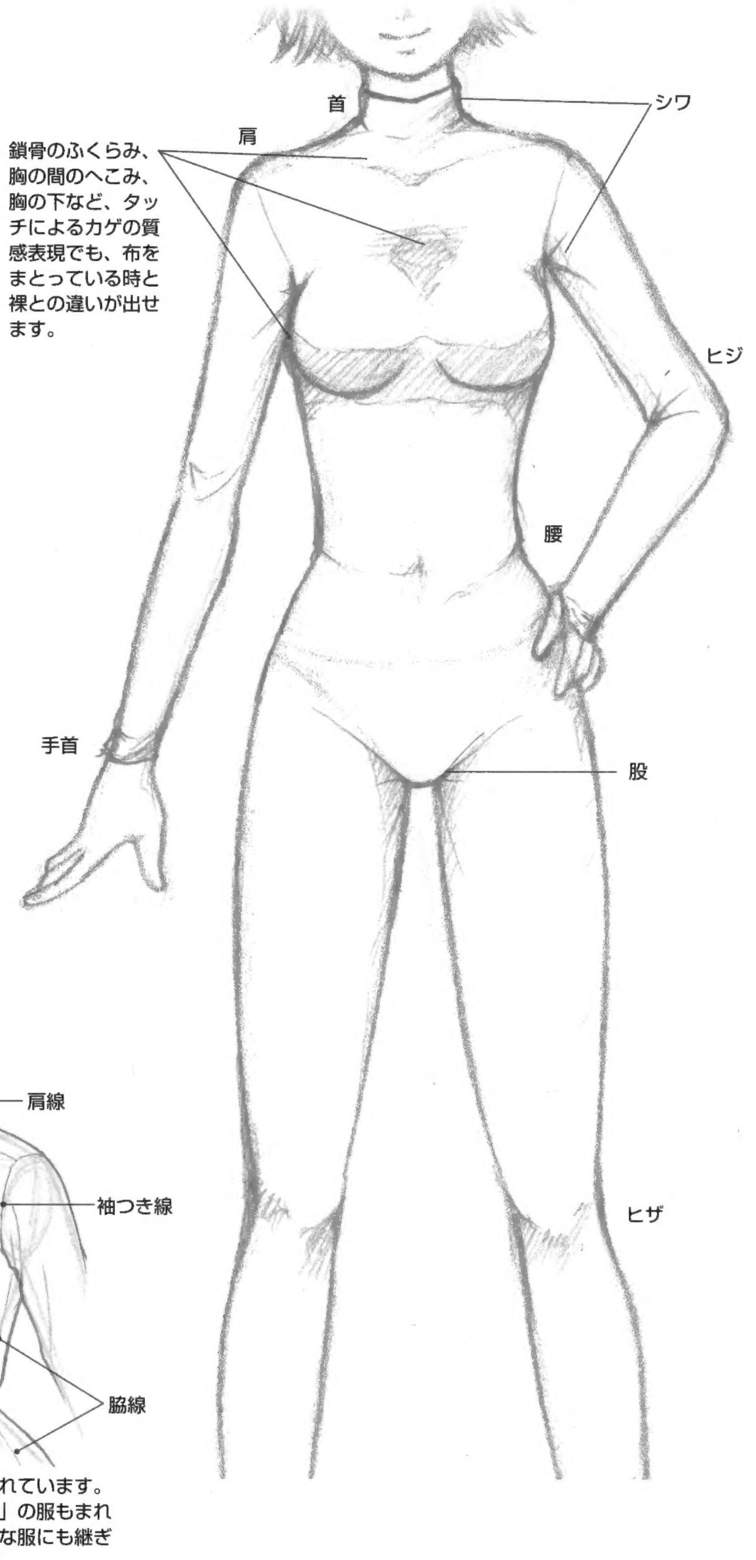
キャラに立体感を与える

どこにシワを入れるのか…シワと継ぎ目がコスチュームらしさの決め手になる



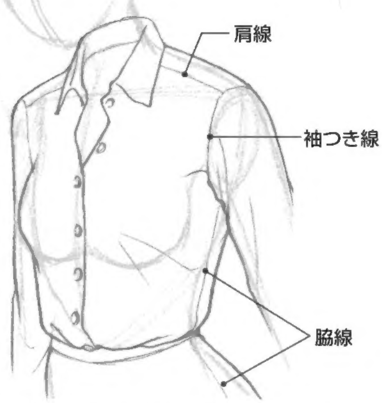
裸の場合　　全身スーツの場合

シルエットは同じでも、首と手首の「すそ曲線」、肩、腰、脚のつけ根まわりなどにできたシワで、「着ている」ことが表されます。



継ぎ目は肩線・脇線・袖つき線





服は布を縫い合わせて作られています。継ぎ目のない「一体成形型」の服もまれにありますが、普通はどんな服にも継ぎ目が「線」としてあります。

…シワと継ぎ目をとらえよう

シワ表現は「関節部分に線を引く」のではなく、起伏の表現である



※描く手順と解説は76ページ参照

ユルピタで輝くキャラを生む



ぴったり包むコスチューム
（ピタタイプ）





無数に思える衣装の種類も、裸との関わり合いに注目すれば、キャラを「ぴったり包む」「ゆったり包む」
そして「ピタタイプとユルタイプの組み合わせ」の３タイプのいずれかになります。



ゆったり包むコスチューム（ユルタイプ）

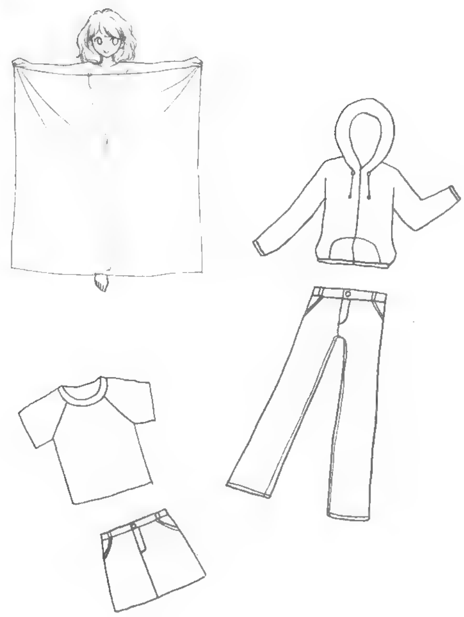


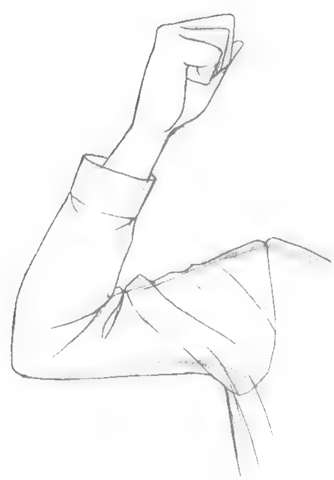


組み合わせコスチューム（ミックスタイプ）



もくじ





第３章
OL・学生・カジュアルのコスチューム ― 91



第４章
キャラデザへの道 ―――――― 165





本書のねらい　～裸がうまく描ければ、服は上手に描けます～

本書はキャラの裸から入ります。
裸が描ければ、服が描けます。
正確な裸をていねいに描く必要はありません。
全身のポーズ、胴体の長さを決める股の位置、腰と手足の関節の位置…それがわかる程度の裸で十分です。

裸が描けたら、服を描きます。
服は体の上にあるもう一枚の「皮」です。
そこで、りんかくを描いていきますが、「体から離れている部分」と「体にぴったりくっついているところ」があります。この、服が体から離れている部分「ユル」ポイントと、ぴったりしている「ピタ」ポイントは、服の種類でほとんど決まっています。
服は、ユル、ピタ、そしてその両方のミックスの３タイプしかありません。

着こなしと動きによっても、ユルポイントとピタポイントが生まれます。
逆に言えば、ユルピタポイントをとらえれば、着こなしの違いや動きに応じた服の描き方が見えてきます。

本書は、裸デッサンとユルピタポイントをとらえることから服を描き、光り輝くキャラを生むテクニックを紹介するものです。
ユルピタで服を楽しんで描いて下さい。



※ 本書の作例はすべてエンピツかシャープペンシルによって描かれていますが、印刷物のため、実際のエンピツの濃さや線とは異なる場合があります。

第 1 章

体とコスチューム





ボディデッサン

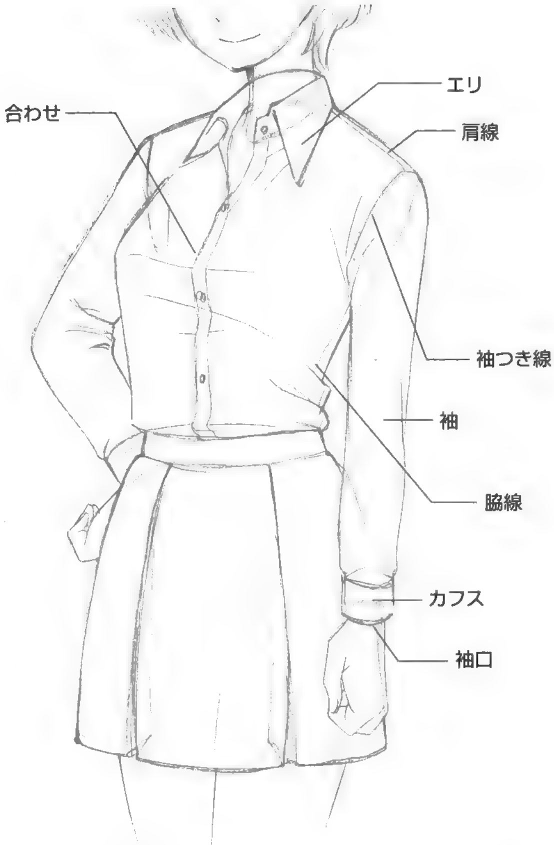
裸が先か、服が先か

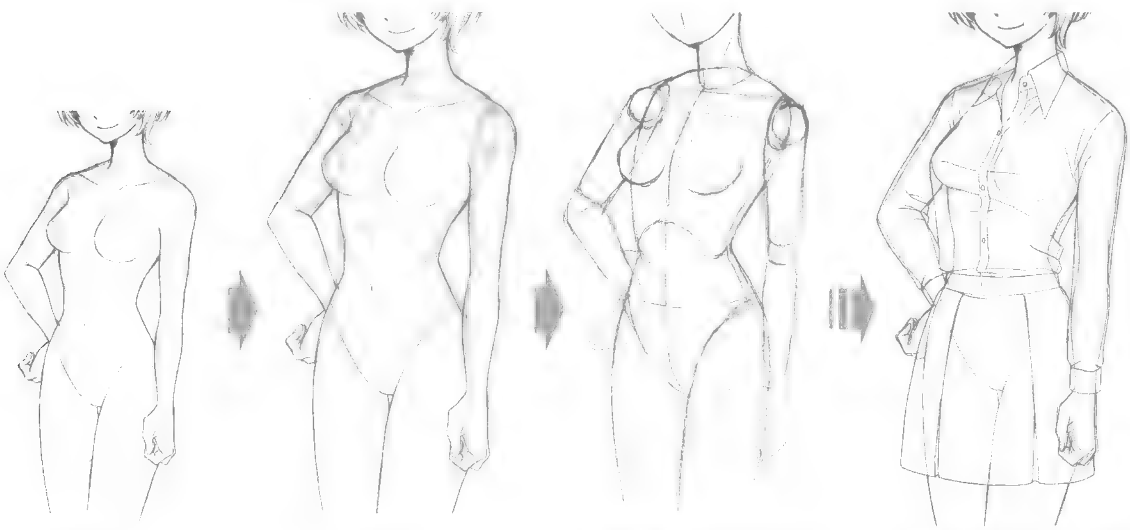
裸を描いて服を描きましょう。服のアウトラインの凹凸や、曲面を反映する曲線も、すべて体のラインがもとになっています。

体（裸）があるから服がある

服は着心地の良さを求めて作られ、体のラインに沿いつつ、動きやすさを追求する歴史を持っています。







裸デッサン

よく見ると…

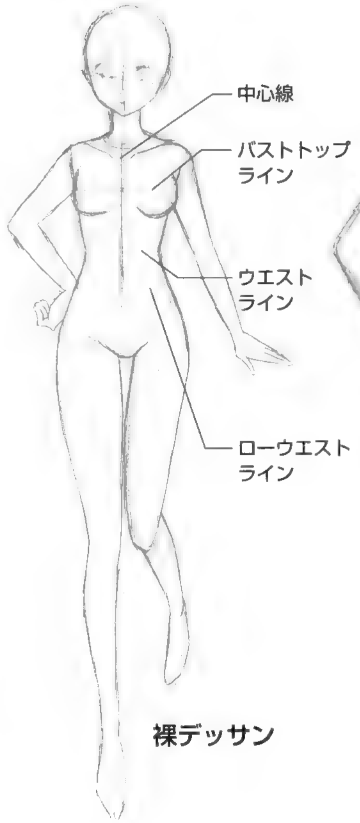
裸の絵の中にはたくさんの情報が含まれています。

裸をもとに描くので、服の曲線が生まれます。

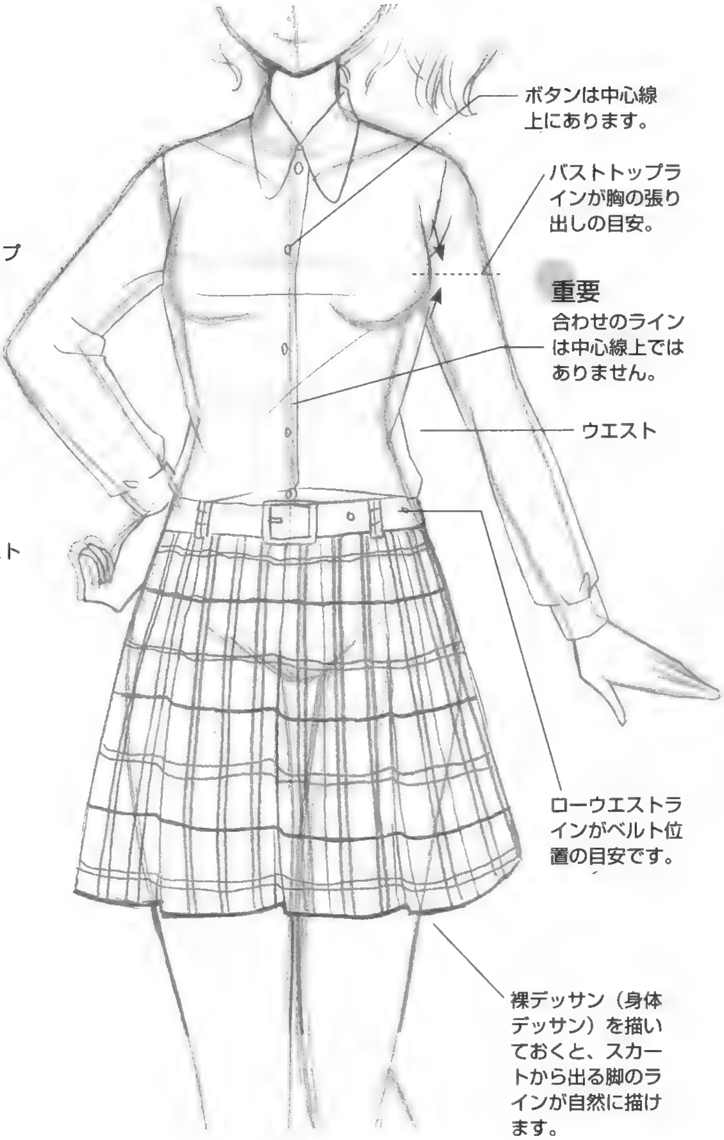
裸は服の下描きである

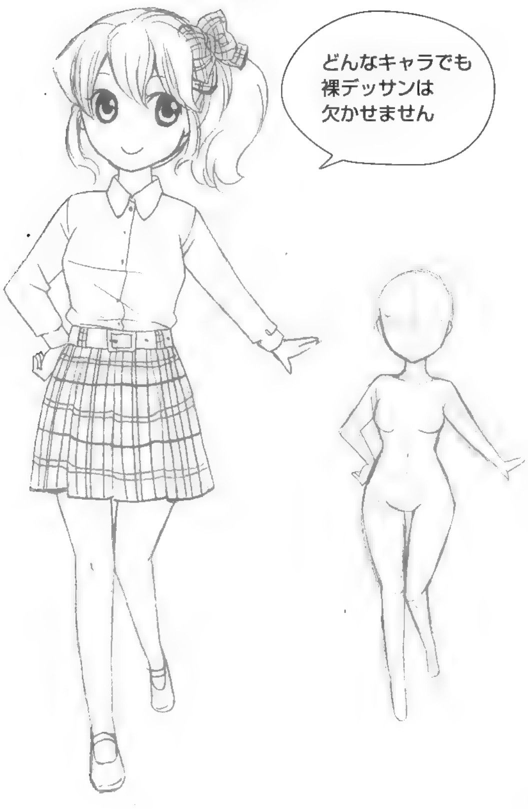


出来上がりの絵



裸デッサン







頭身の低いキャラやチビキャラも、
裸の上に服を着ています。

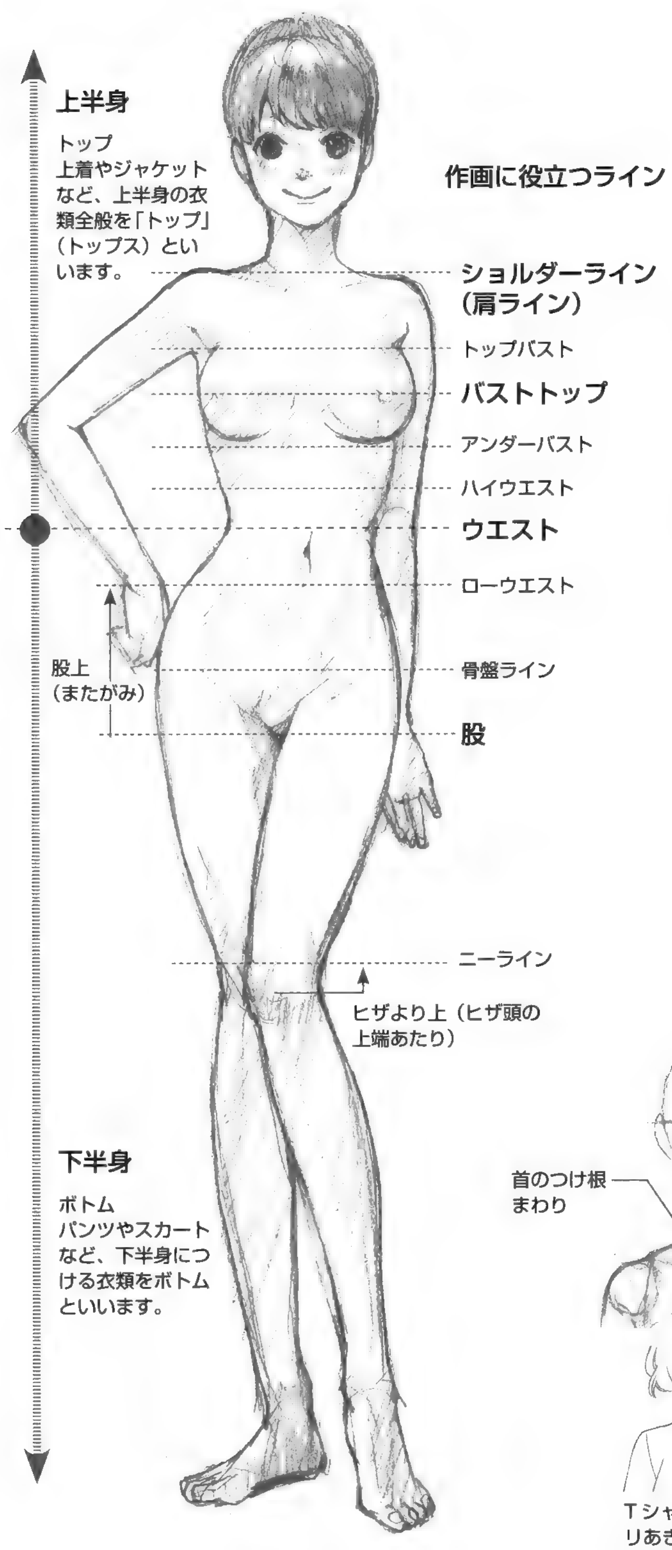


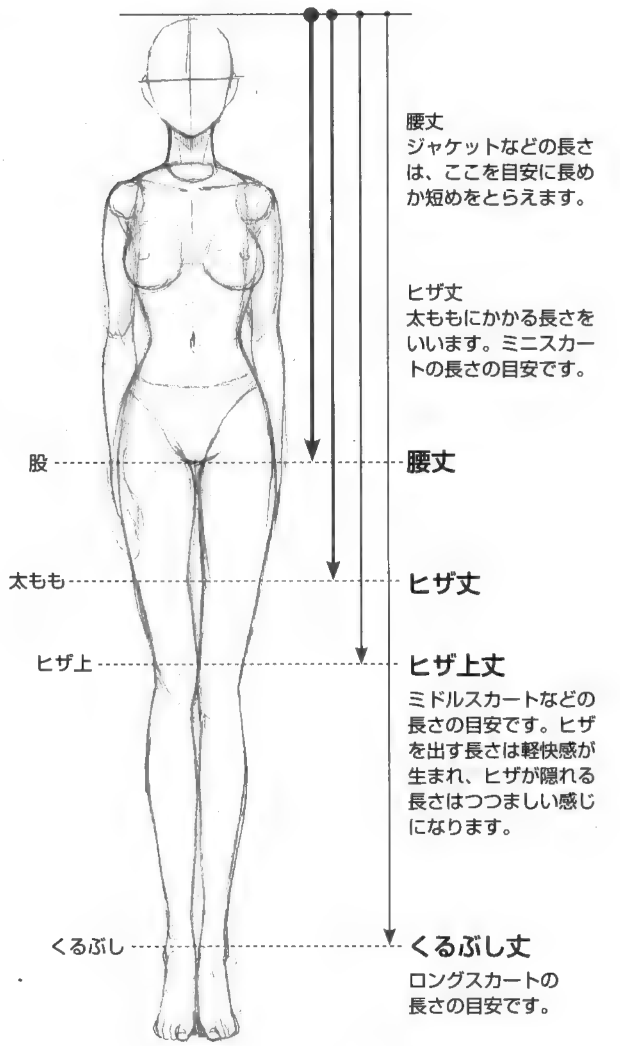
服を先に描いた場合の
失敗例

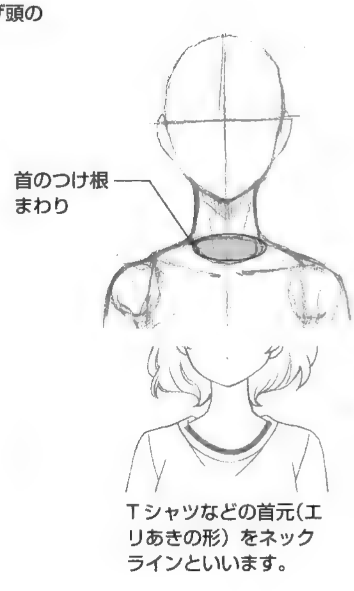
裸を学ぼう

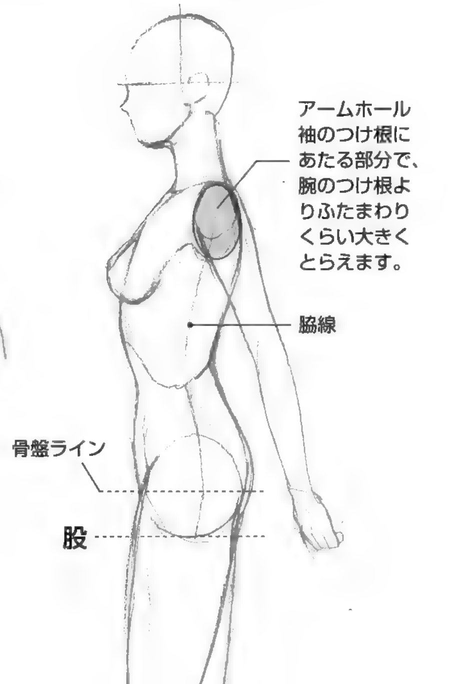
体のパーツの位置をとらえましょう。多くは服飾用語ですが、服を描くための肉体を効果的にとらえることができます。

裸を自分のものにする

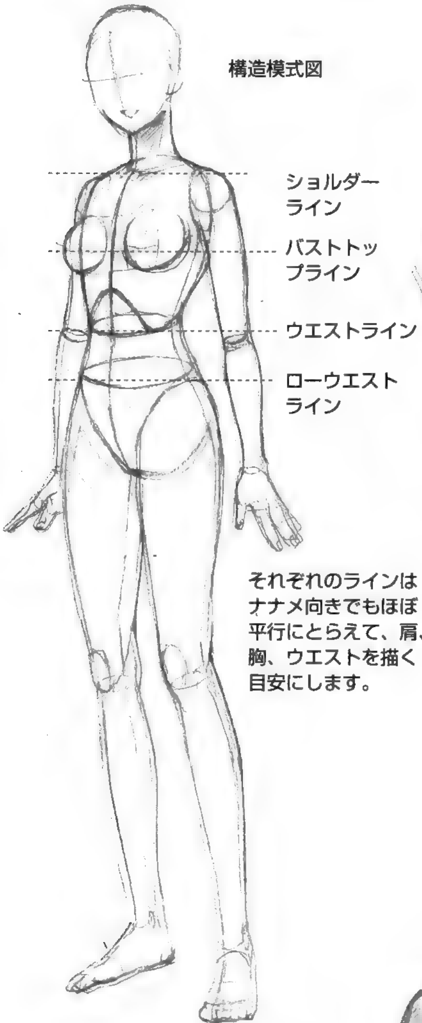




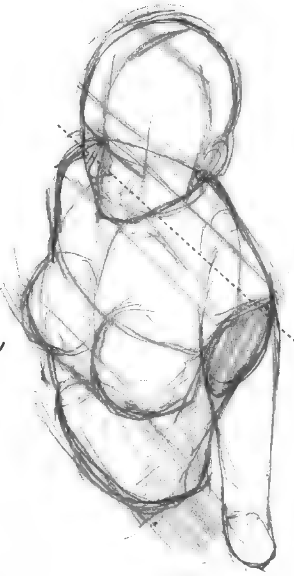


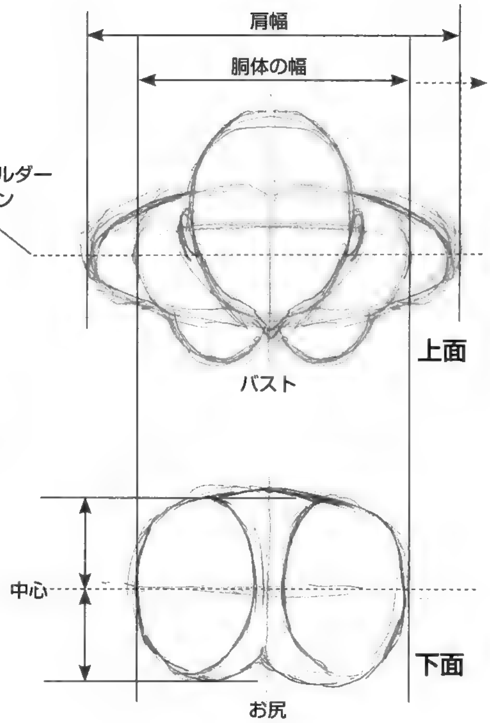


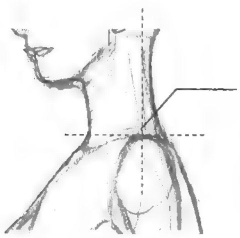
立体的にとらえてみよう



それぞれのラインはナナメ向きでもほぼ平行にとらえて、肩、胸、ウエストを描く目安にします。







ショルダーラインは、肩の一番高くなっているところ（ショルダーポイント）をつないだ線です。

● ラインを利用した作画

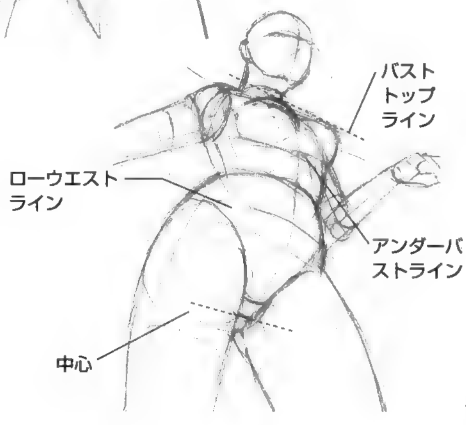


構造図



パースがついているので、ラインはややナナメにとらえます。





服を学ぼう

シルエット（全体の印象）の違い、素材、基本的な構造など、さまざまなシーンに生かせるキャラ作りのための服のとらえ方を学びましょう。

服はピタ、ユルとミックス

体のライン（シルエット）に注目して、ラインが出る（ピタ）、出ない（ユル）、一部出る（ミックス）…の３つのタイプでとらえましょう。

ピタタイプ



ピタタイプ…体のラインに沿って、体のラインがわかるのが特徴です。自信家やアクティブなキャラだという印象を与えやすい特性があります。なお、水着やボディコンなどもピタタイプの代表的な衣装です。

ユルタイプ

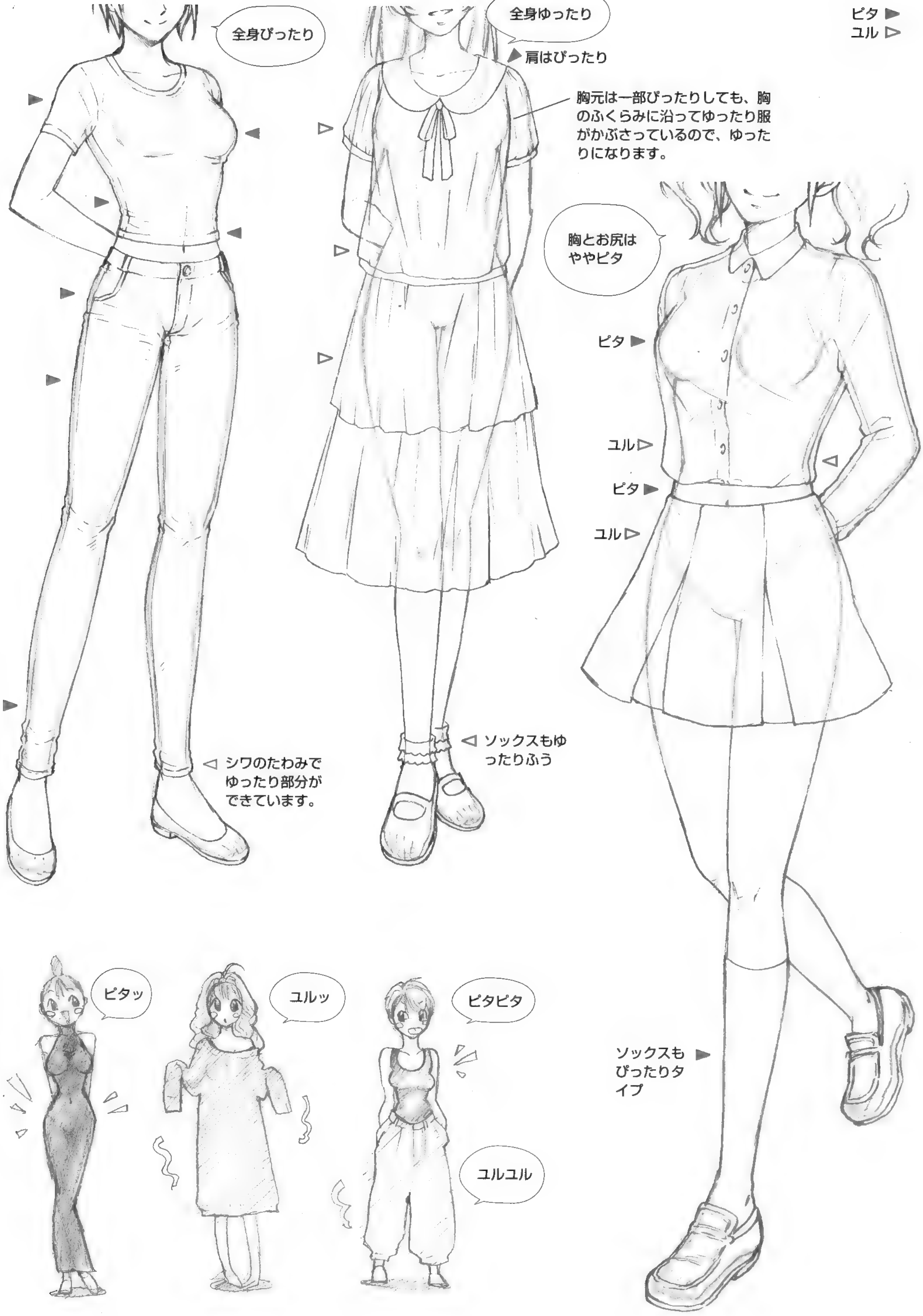


ユルタイプ…全体にゆったりして、体のラインがほとんどわからないのが特徴です。いわゆるお嬢様キャラやおとなしさを印象づけたいキャラによく用いられます。

ミックスタイプ



ミックスタイプ…「ピタとユル」の組み合わせで、ほとんどの衣装がここに分類されます。バストラインは見せるけど、お尻の大きさや形はスカートで隠す、あるいはバストラインはゆったりした上着で隠すけど、ヒップラインはぴったりジーンズで見せるなど、キャラのこだわりを反映しましょう。

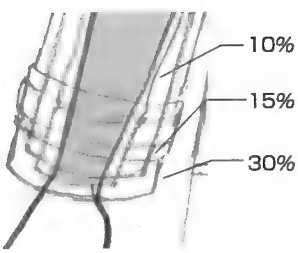

ピタ ▶
ユル ▷
全身ぴったり
シワのたわみでゆったり部分ができています。
全身ゆったり
肩はぴったり
胸元は一部ぴったりしても、胸のふくらみに沿ってゆったり服がかぶさっているので、ゆったりになります。
ソックスもゆったりふう
胸とお尻はややピタ
ピタ
ユル
ピタ
ユル
ソックスもぴったりタイプ
ピタッ
ユルッ
ピタピタ
ユルユル

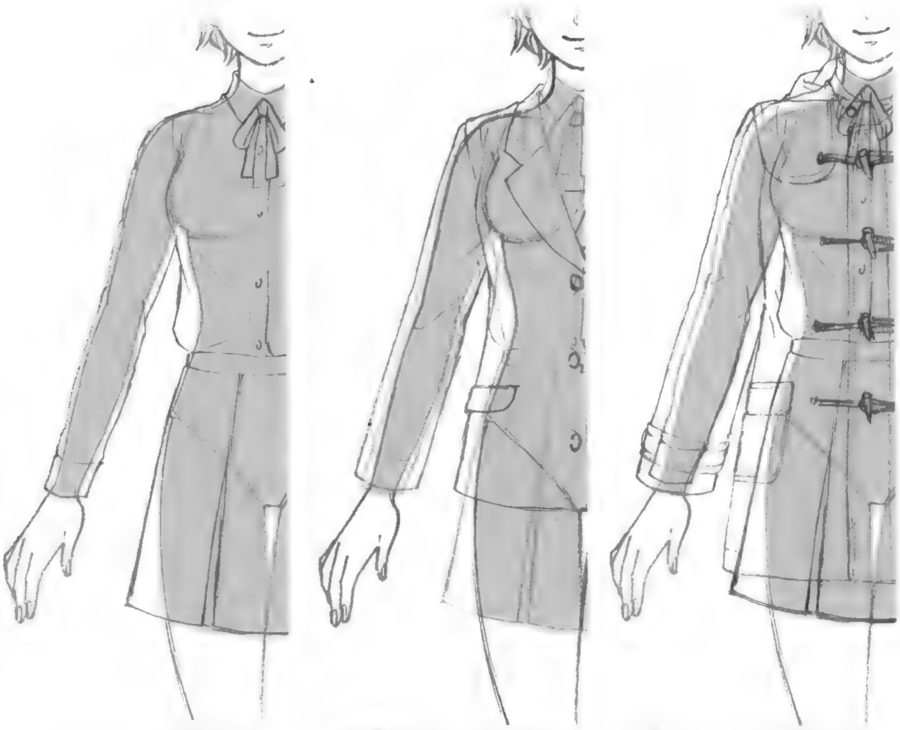
服の厚み

厚みの違いは大きく分けて３つのタイプがあります。厚くなるほど体のラインは隠され、スタイルが変わります。



ブラウスやＴシャツは、体より 10%大きめにゆとりを持たせて作られています。

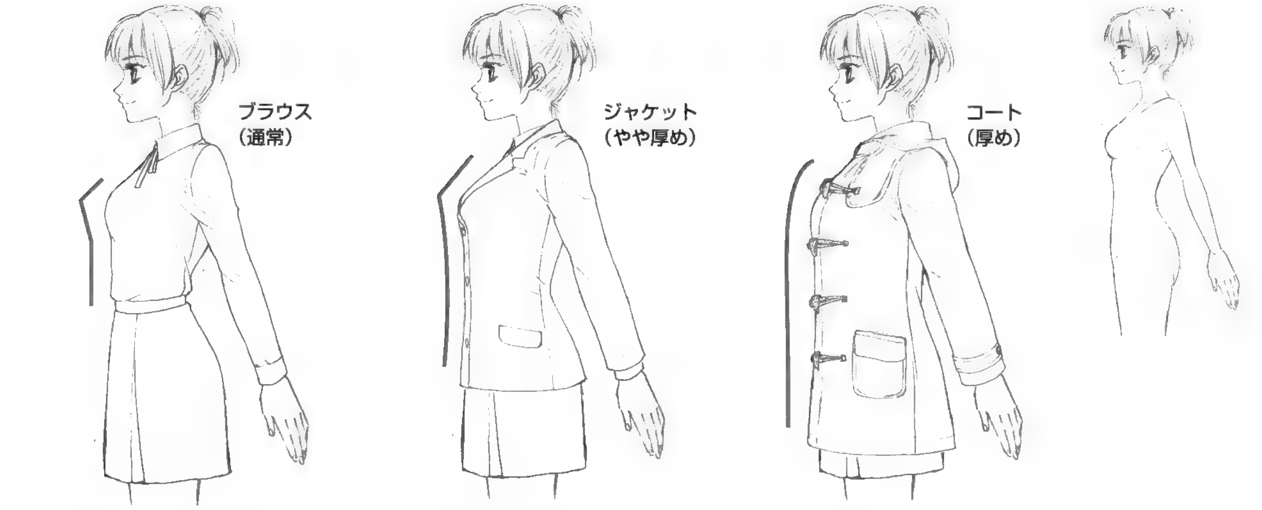


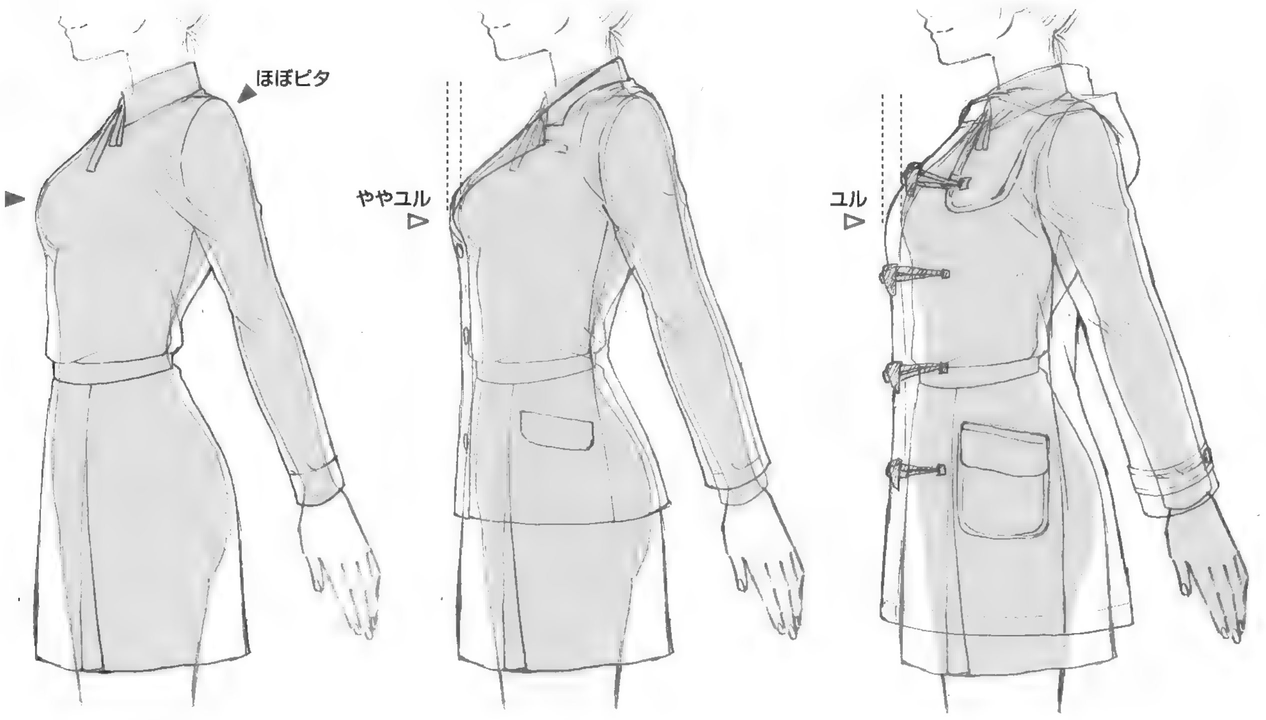


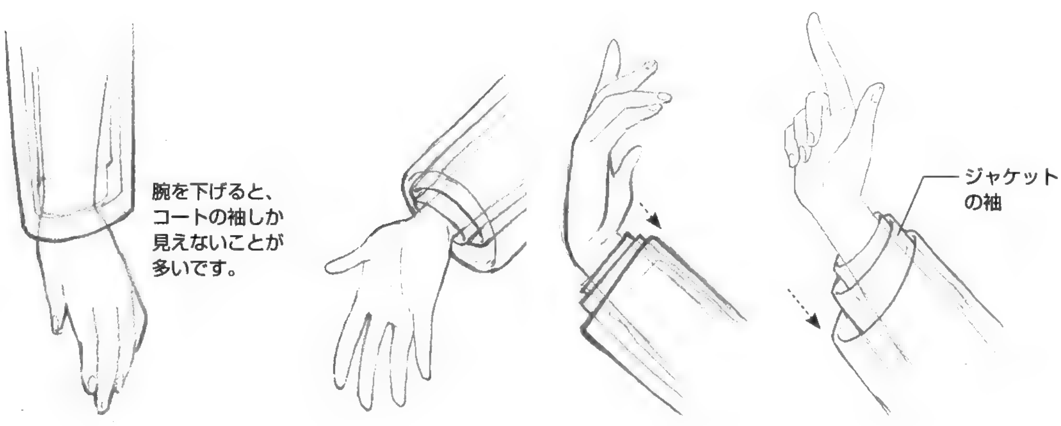
薄いタイプ…10%のゆとり
ブラウス、シャツ、Ｔシャツなど、通常肌着の上に着るもの。

やや厚いタイプ…15%のゆとり
ジャケットや背広など、シャツなどの上に着ることを前提に作られているもの。

厚いタイプ…30%のゆとり
コートなど、下にたくさん重ねて着込んだ上に着ることを前提に作られるもの。


ブラウス
（通常）
ジャケット
（やや厚め）
コート
（厚め）


ほぼピタ
ややユル
ユル

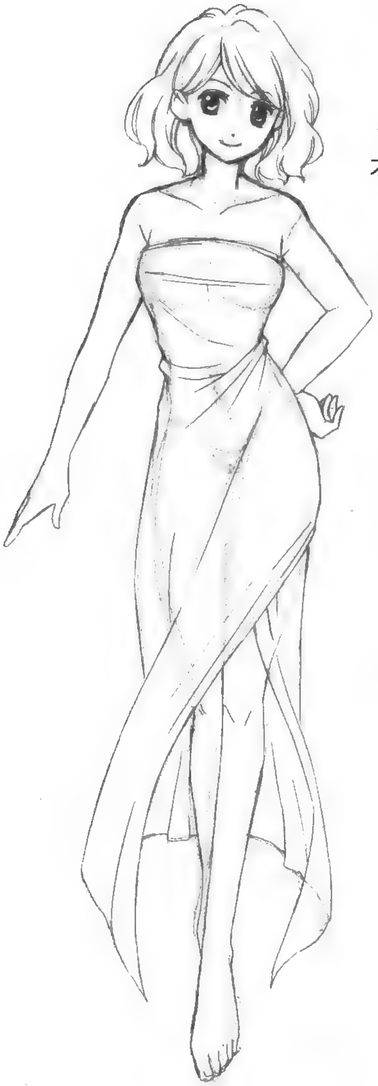

腕を下げると、
コートの袖しか
見えないことが
多いです。
ジャケット
の袖

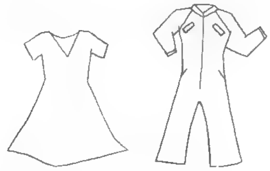
オシャレとデザインのキーワード

キャラにオシャレな衣装を着せたり、衣装のデザインをする時に役立つ基礎知識を学びましょう。

ワンピース、ツーピース、重ね着

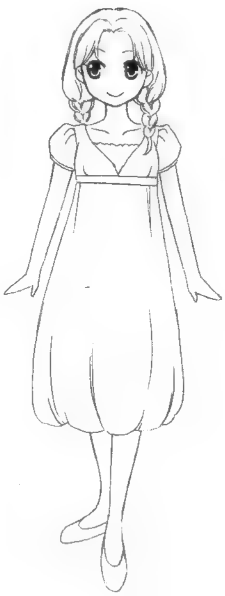
● ワンピース



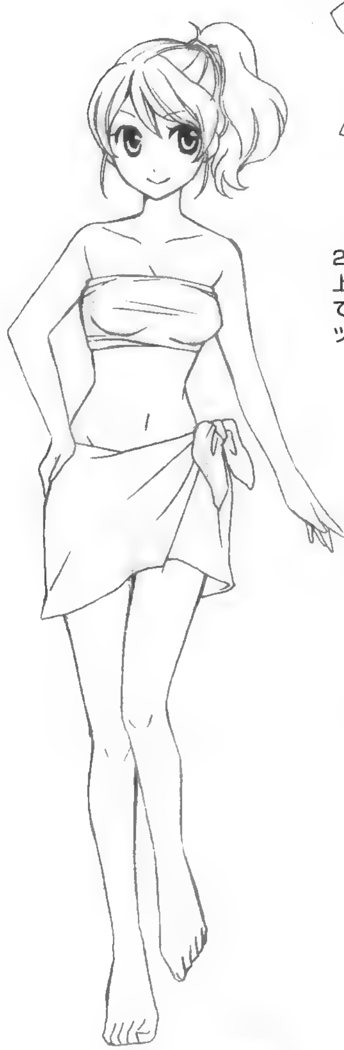


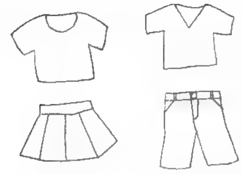
スカートタイプ　ツナギ

1 枚でワンセット
ドレスやツナギなど



● ツーピース





シャツとスカート　シャツとパンツ

2 枚でワンセット
上下の組み合わせができるので、応用範囲が広く、衣装はツーピースが主体です。





一枚布。浴衣や着物、サリーなどは、構造的にワンピースです。



浴衣



着物

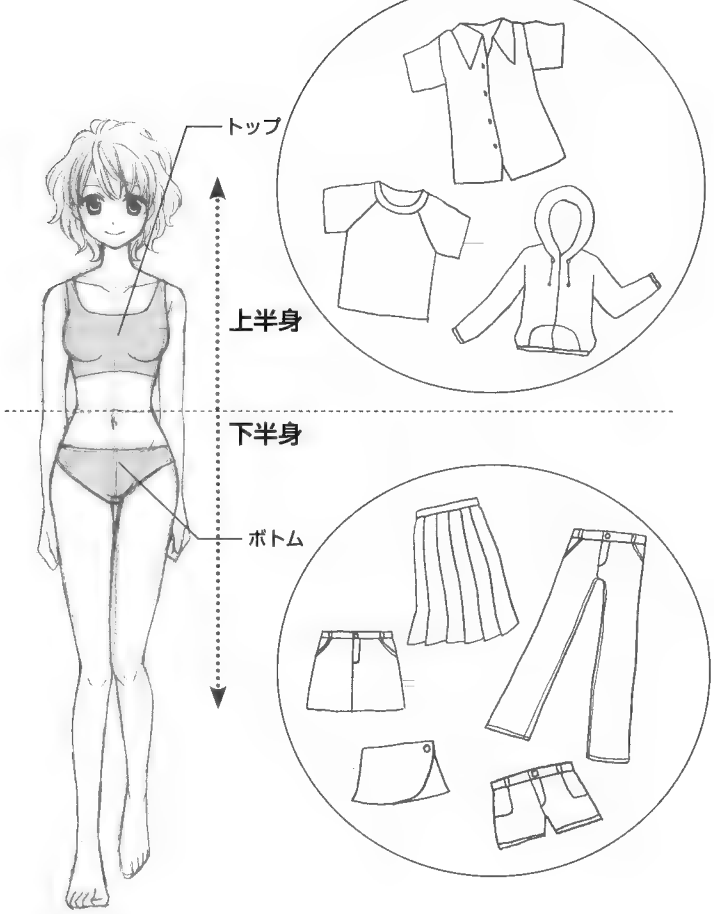


サリー

参考
スリーピース



ツーピースにジャケットを着たものなどをいいます。基本はツーピースです。



●重ね着 … オシャレの極意は組み合わせ

ここでは形の組み合わせだけ紹介していますが、実際にはさらに色の組み合わせ効果も計算に含まれます。



トップ：タンクトップ＋シャツ＋ジャケット
ボトム：ミニスカート＋ストライプニーソックス



トップ：シャツ＋ショートジャケット＋タイ
ボトム：ストレートパンツ

小ワザ：フェイク



ツーピースに錯覚させるワンピース。ベルトをしてトップとボトムを分けたり、もとからベルトふうに帯がついているものなどがあります。

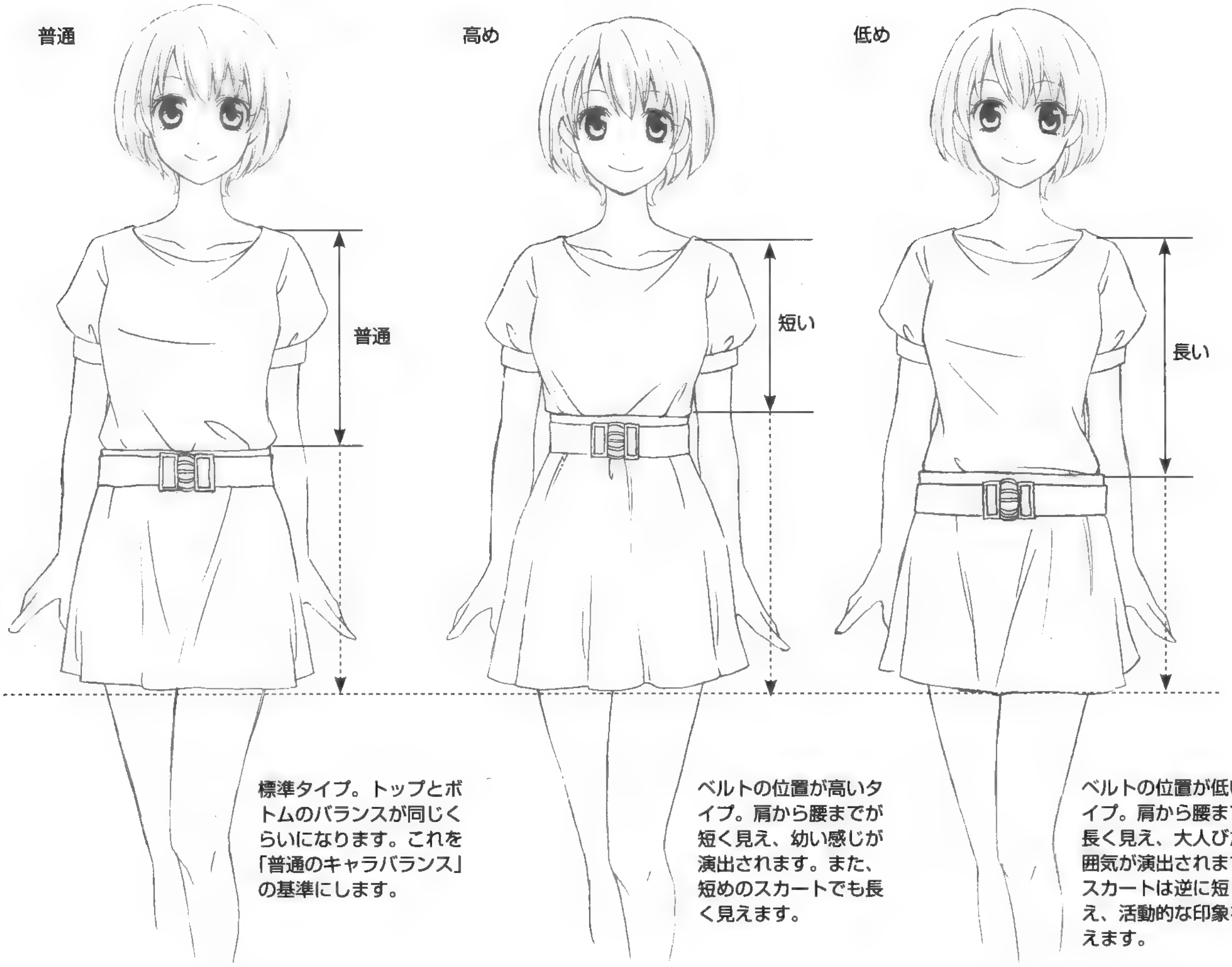


デザイン線でトップを２つに分け、さらにベルトをすることで、ただ一枚のコートの背面の表情が豊かになり、オシャレに見えます。

ウエストの位置を変える効果

ベルトの位置で胴体の長さが変わって見える効果を用いて、キャラが訴える印象を変えることができます。

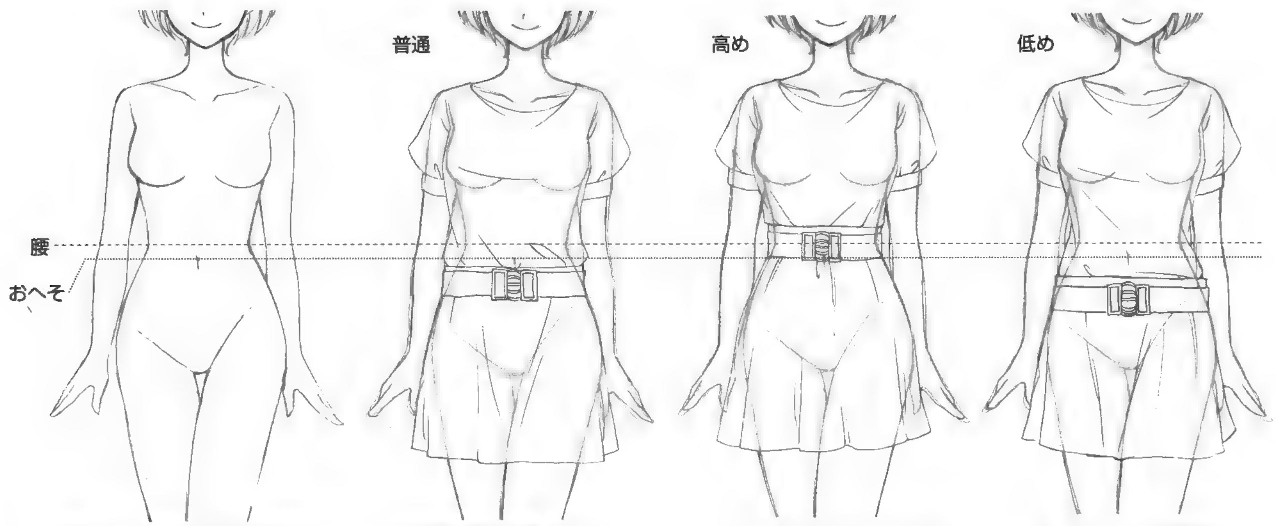
● ベルト＋スカートの場合



標準タイプ。トップとボトムのバランスが同じくらいになります。これを「普通のキャラバランス」の基準にします。

ベルトの位置が高いタイプ。肩から腰までが短く見え、幼い感じが演出されます。また、短めのスカートでも長く見えます。

ベルトの位置が低いタイプ。肩から腰までが長く見え、大人びた雰囲気が演出されます。スカートは逆に短く見え、活動的な印象を与えます。



腰のベルトはおへその位置を目安に描きましょう。

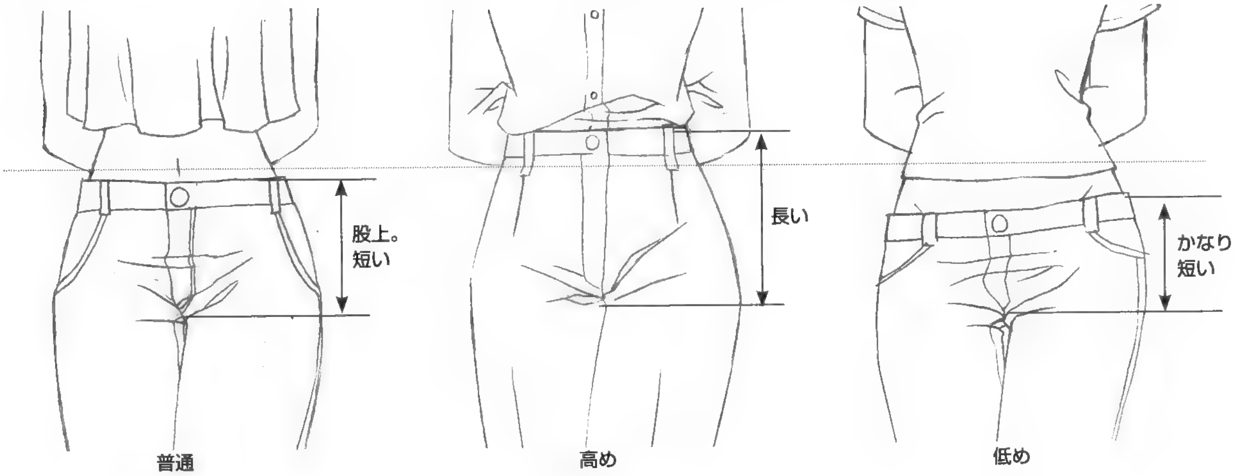
実際の腰の位置より少し下に描きます。おへそにかかるぐらいが目安です。

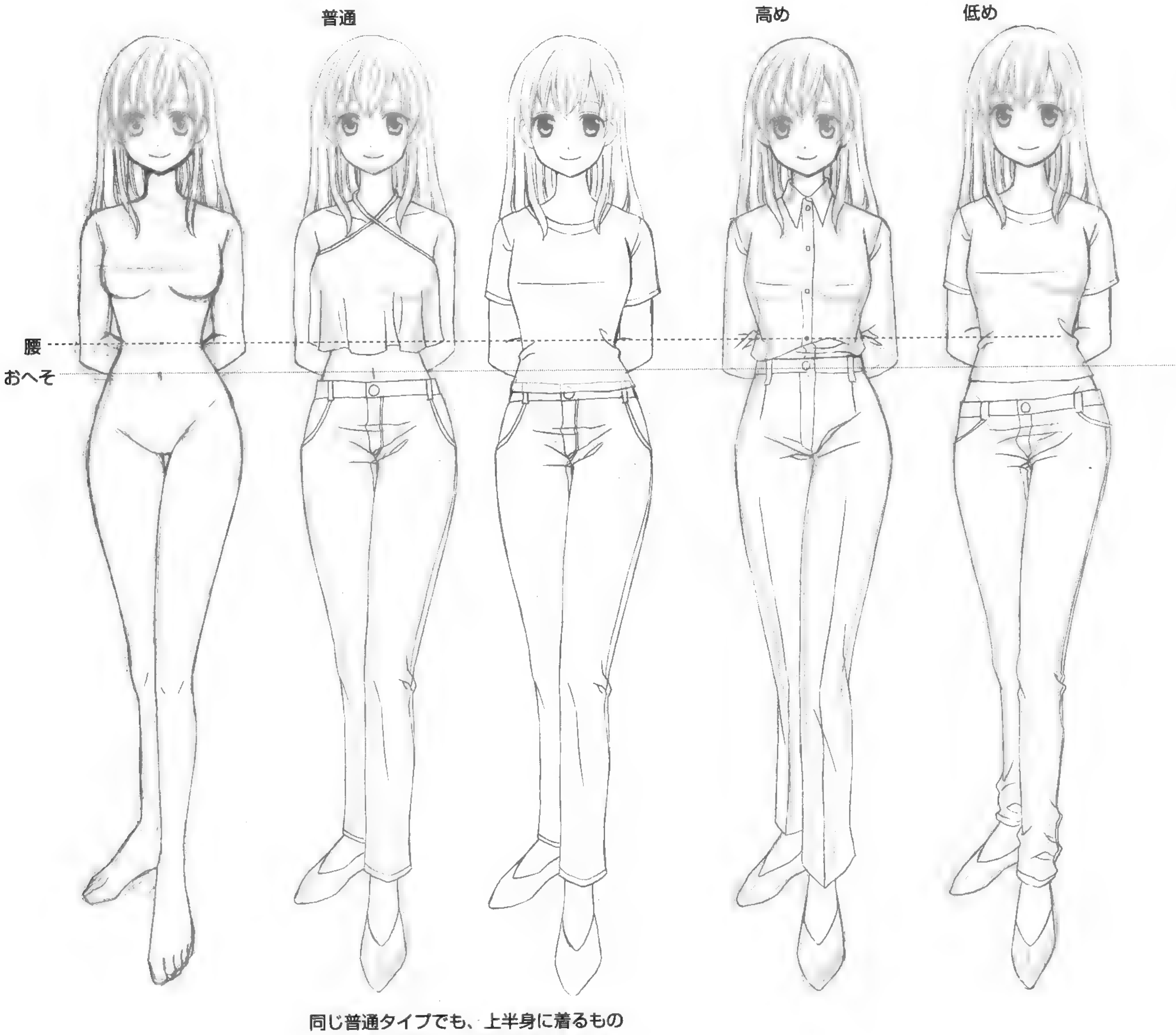
ベルトの太さにもよりますが、おへそより上になるように描きます。

おへそから下に距離をとって描きましょう。

● パンツの場合

ジーンズ、スラックス共通して、へその高さを目安にして描き分けましょう。股上（またがみ）の長さに大きな違いがあります。





同じ普通タイプでも、上半身に着るもの（トップ）の違いで、感じが変わります。

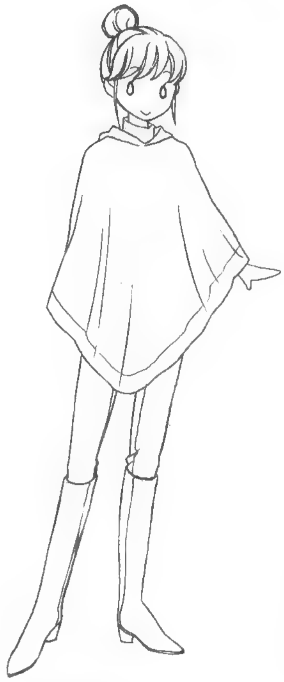
見た目の印象（シルエット）

● ユル（ルーズ）

体の線を強調しないので、バリエーション豊かにしやすいです。



ドレス



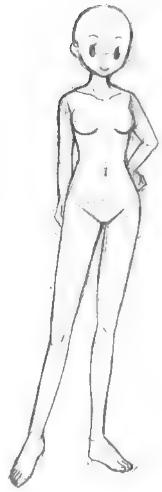
ポンチョ



ジャケットとゆったりめのパンツ



ブラウスとスカート



裸デッサン

● ピタ（タイト）

体の線が出やすいので、パンツでもスカートでもシルエットは同じようなものになりやすいです。



タンクトップとタイトなミニスカート

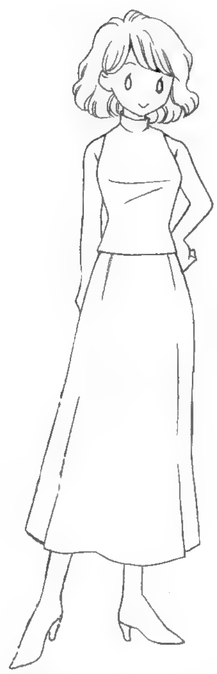


ぴったりＴシャツとタイトジーンズ

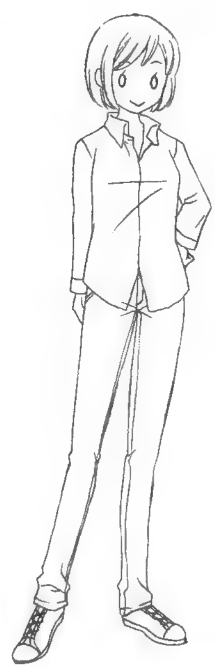


ボディスーツふうツナギ

● ミックス / ユル＋ピタ

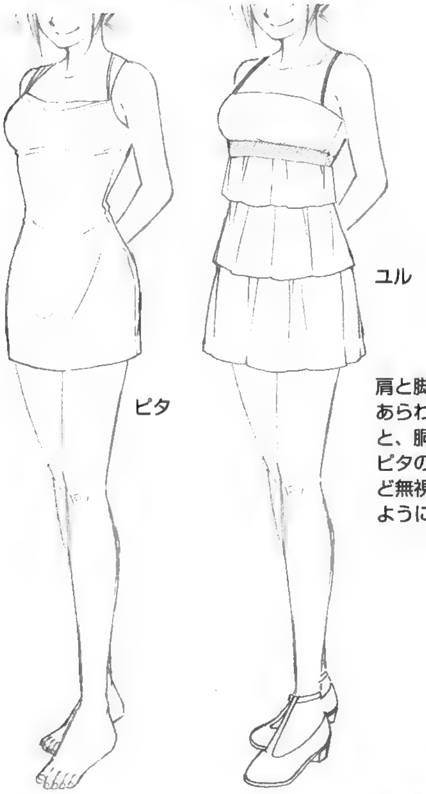


ボトムがユルだと、トップがピタでもルーズな印象が強まります。

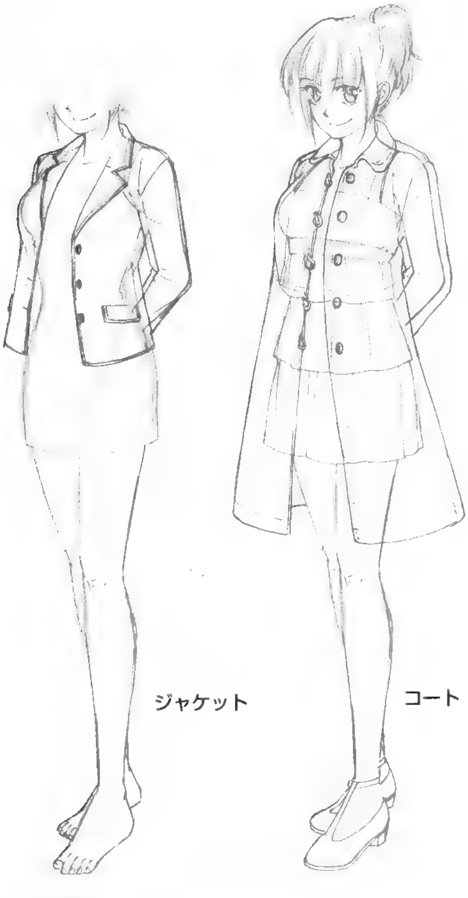


ボトムがピタ。トップがユルでもピタの印象が強まります。

ほとんど違いの効果が出ないユルピタ



肩と脚が同じように
あらわになっている
と、胴体部分のユル
ピタの違いはほとん
ど無視されて、同じ
ように見えます。



ジャケットとコートは異なるシルエットを生みます。

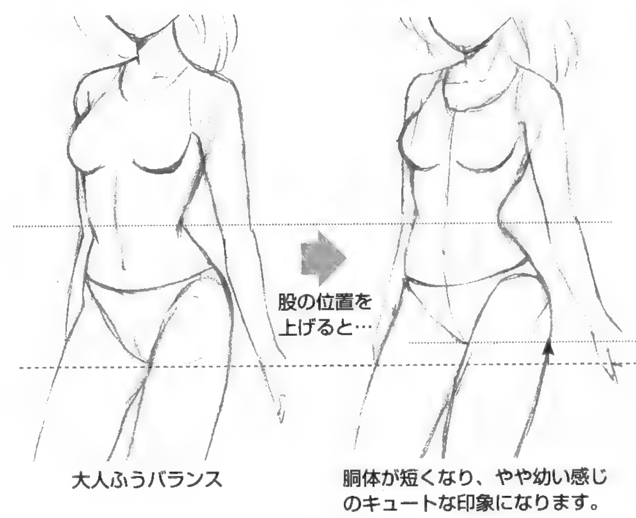
完全に体のラインを隠す「ユル」



白衣や看護士衣装はジャケットやコートと同じように体の線を隠します。

ピタで違いが現れる「ボディバランス」の違い

股の位置がほんのちょっと変わるだけで、印象は大きく変わります。



大人ふうバランス

胴体が短くなり、やや幼い感じのキュートな印象になります。

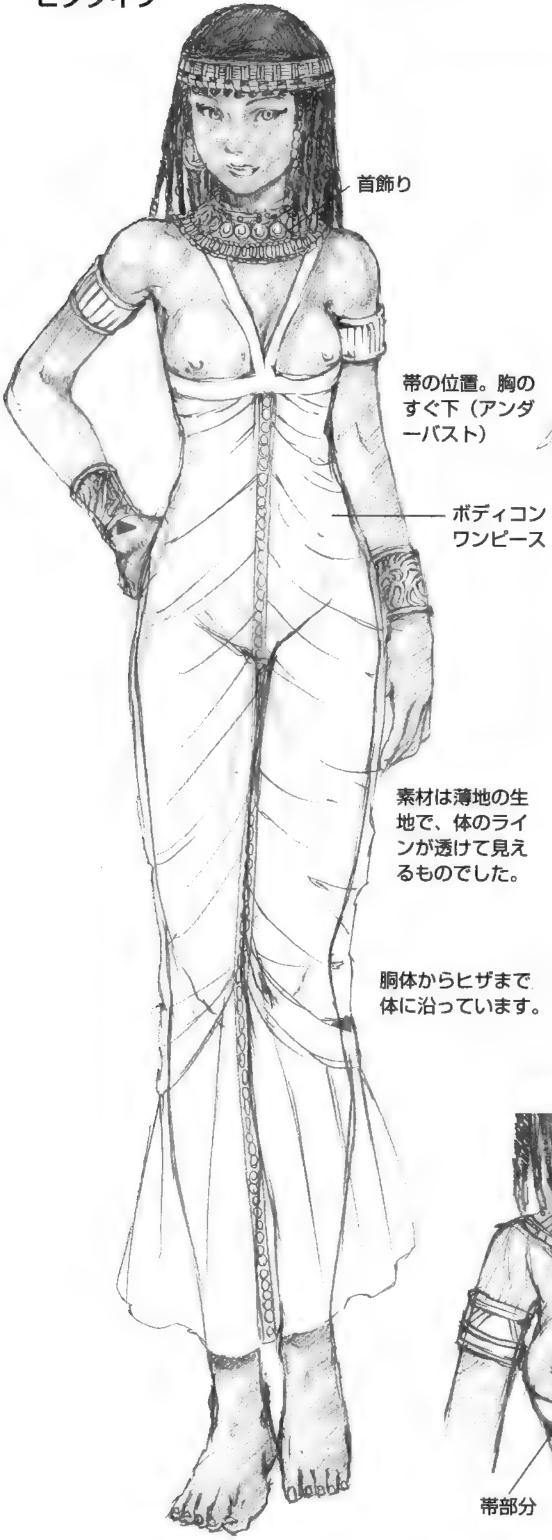
古代のコスチューム

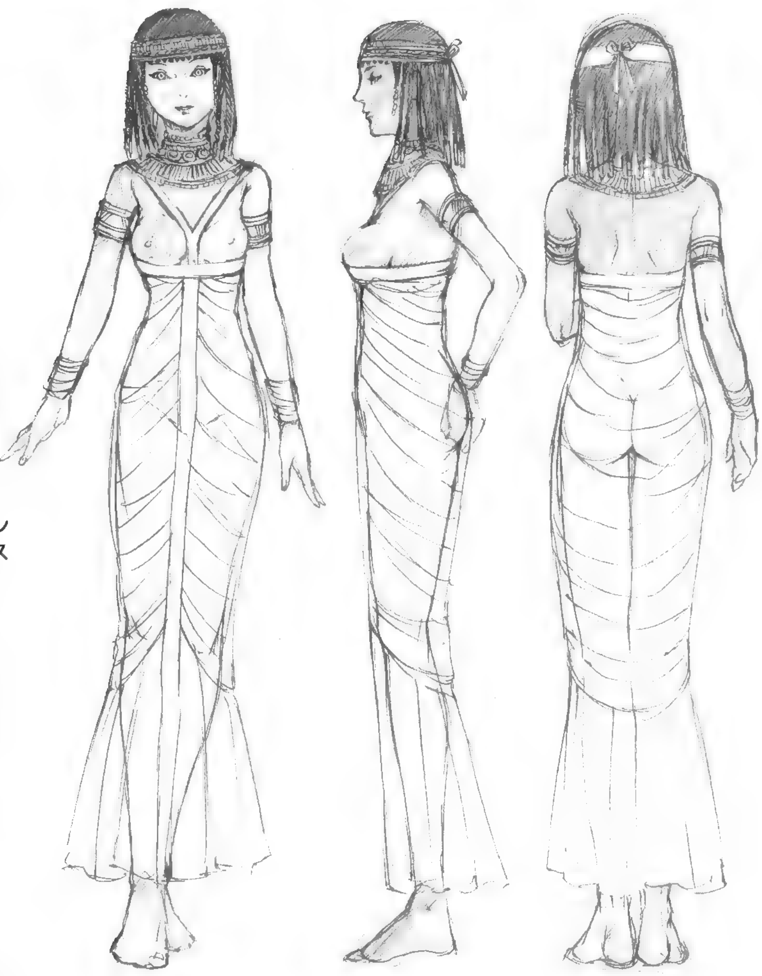
2000年以上の昔に、すでにユルピタ、ミックスは生まれています。

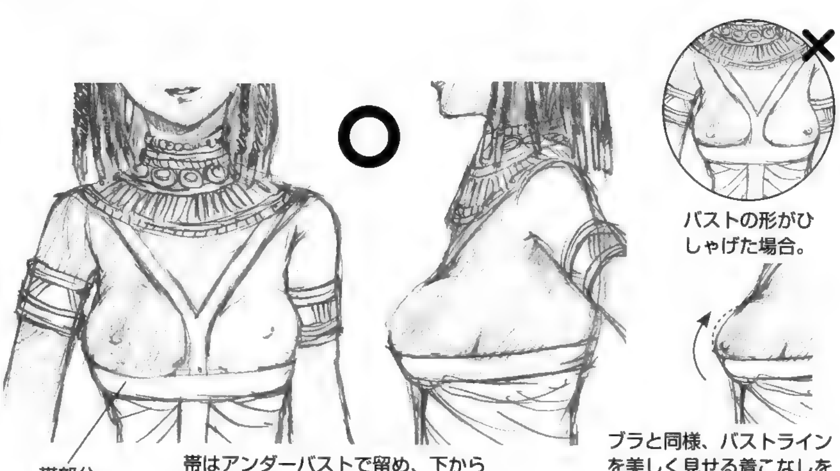
ぴったり包む…古代エジプト

古代エジプトの衣装は、ピタタイプとミックスタイプです。

ピタタイプ







帯はアンダーバストで留め、下から支えるように着ています。

ブラと同様、バストラインを美しく見せる着こなしを意識した作画が必要です。

ミックスタイプ


ゆったり覆っています。
体の線に沿っています。
ケープふうショール
スカート部分がゆったりしています。


頭飾り
ショール
帯
首飾り
一枚布を体に巻いています。

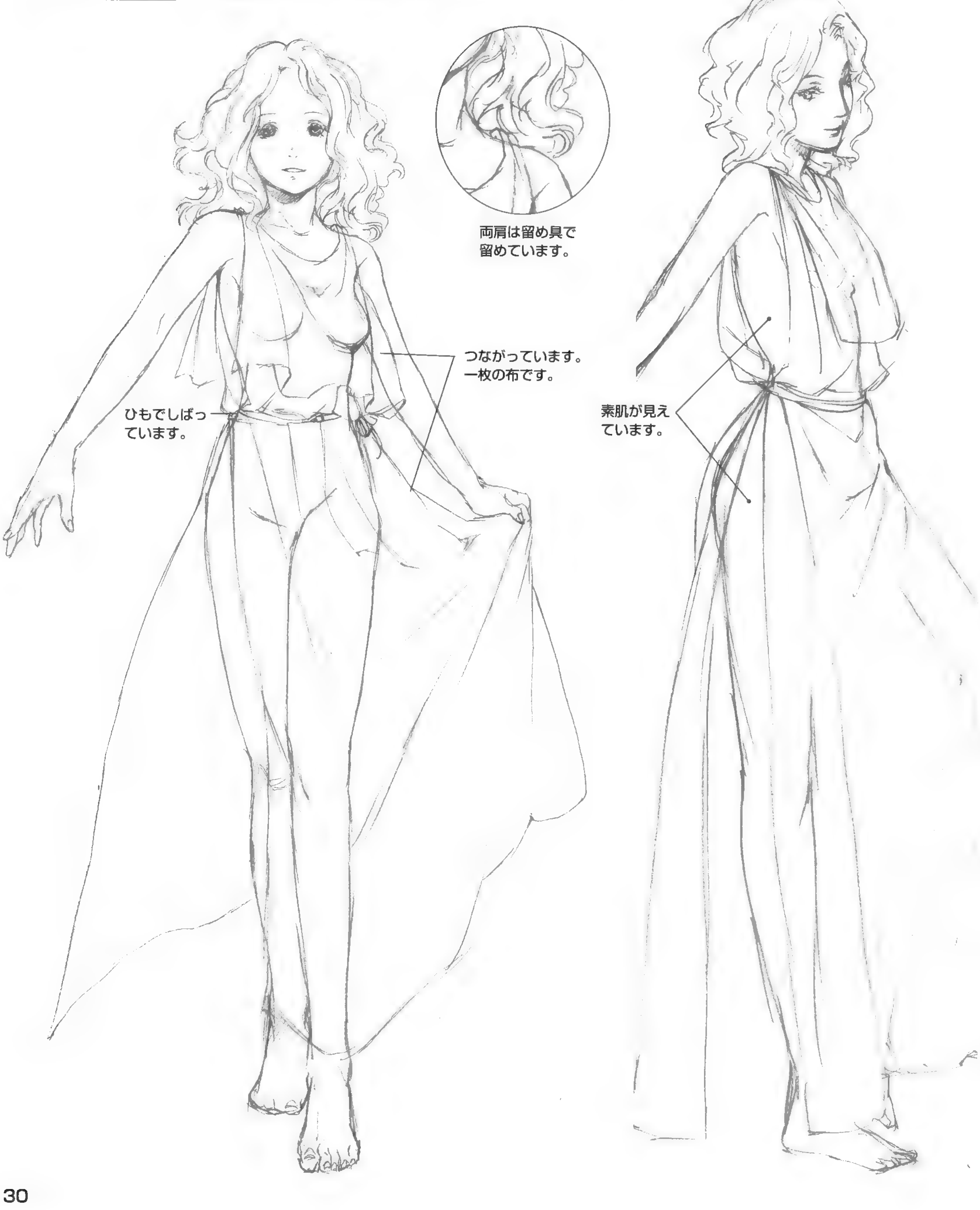

着物も基本は一枚布です。
帯の位置は古代エジプト同様、胸の下で締めています。

ゆったり包む…古代ギリシア

古代ギリシアの衣装はユルタイプです。大きな一枚の布をどう扱ったら服になるか…という、人類の智慧と工夫の結晶の一つです。

ペプロス

大きな布を「折る」「体に巻く」「肩を留める」「腰をしばる」だけで優雅なドレスふうの衣装になります。



● 着方（構造）

①


折ります

②


背中から
回します

③


両脇の
下をくぐらせ
胸を隠します

④


両肩で
留めます

⑤


帯を
します


片側は肩にかかっ
ているだけのよう
な状態です。


反対側は脇の下部
分くらいしか素肌
が見えません。


実際にはぐしゃぐしゃ
になりやすいと思いが
ちですが、美しく描き
ましょう。

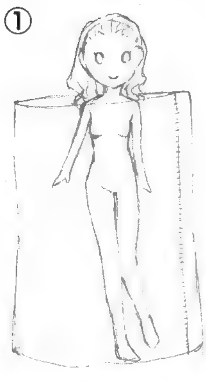
キトン

大きな布を「折る」「体に巻く」「肩を留める」「腰をしばる」だけで優雅なドレスふうの衣装になります。



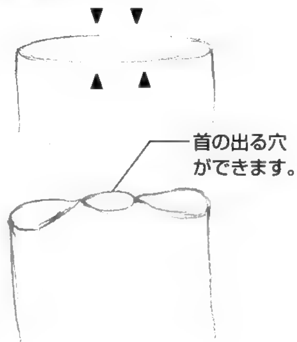
● 着方（構造）

①



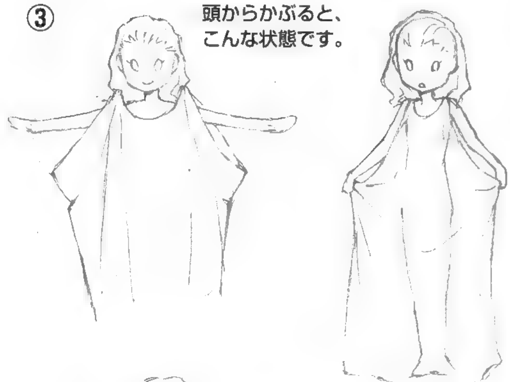
一枚の布の片側を縫って大きな筒を作ります。

② 筒の上端を２か所留め具で留めます。



③

頭からかぶると、こんな状態です。

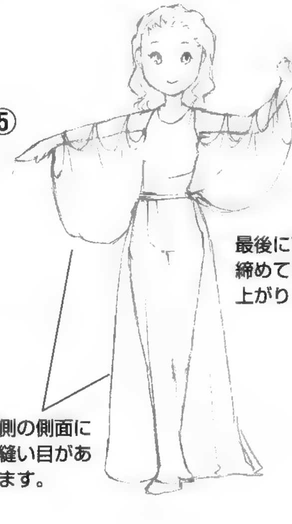


④



同様に２～３か所留めます。

⑤



最後に帯を締めて出来上がりです。

片側の側面には縫い目があります。

腰巻き…有史以前

有史以前の原始的な衣装としてあげられます。スカートは古代の腰巻きの遺伝子を継いだものともいえます。

● 結んで留める



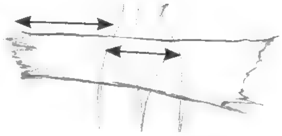
端を丸めたり、
結んだりして
留めます。

● しばって留める

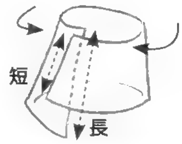




動物の皮を巻いて、
植物のツルなどで
しばる場合。

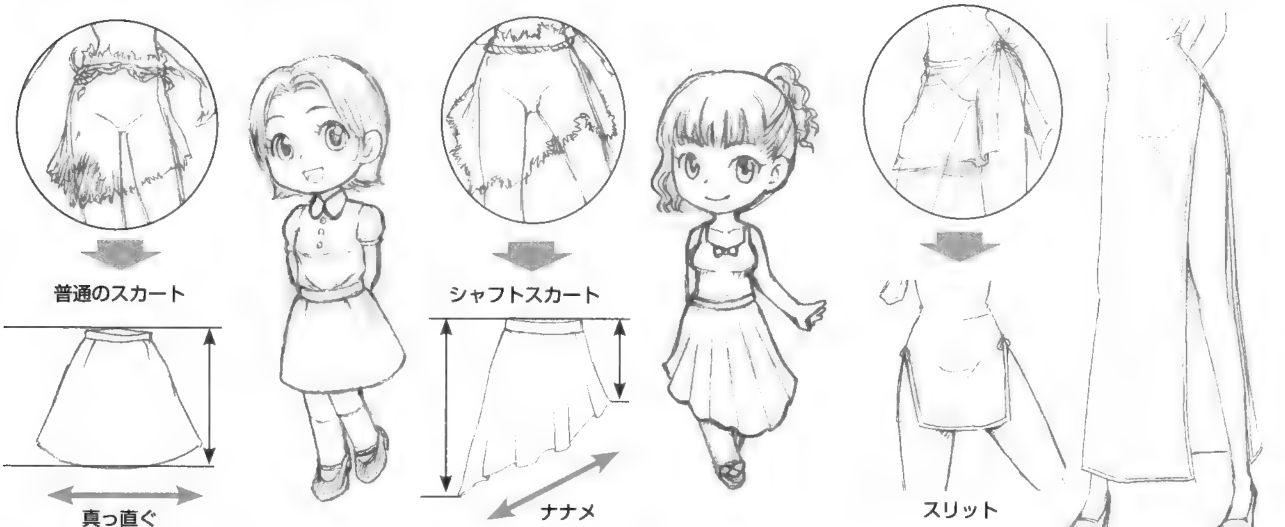


動物の皮などを腰に巻く場合、腰幅の 2.5 倍くらいの長さがあれば、腰に巻けます。



左右の幅が均等でないほうが古代らしさが出ます。

現代の腰巻き…スカート



※ 補足：江戸時代の下履きや、着物の腰から下につける下着のことも「腰巻き」といいます。

服をうまく描く3つのポイント
それは縫い目と丸みとシワ

服の縫い目やスソの丸み、シワはすべて人間の体の立体感ゆえに生まれます。



1. 縫い目の線
2. 袖口やスソの丸み
3. シワ

この３つで、キャラの立体感が生まれます。服を上手に描くということは、「服の線でキャラの体を立体的に描き出すこと」に通じます。



- 縫い目の線がない
- 袖口やスソが直線
- シワがない



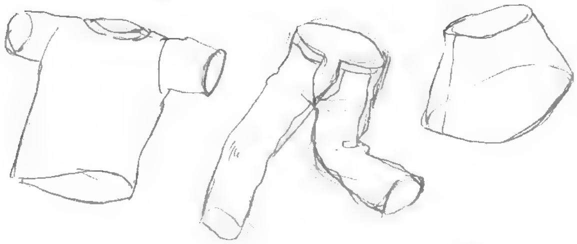
エリ元と袖口が曲線になるだけで、立体感が生まれます。



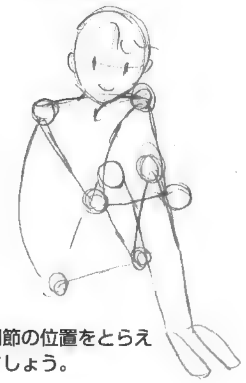
胴体はカドの丸い板。
手足は円柱。
服は丸い板や円柱の曲面に巻きつき、覆い包んでいる布なのです。

● 服を着た透明人間を描くプロセス例

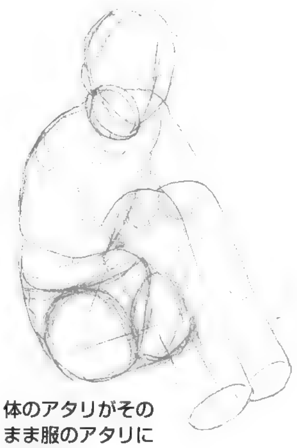
①何を着せるか…着るものを決めます。



②ポーズを決めます。



関節の位置をとらえましょう。



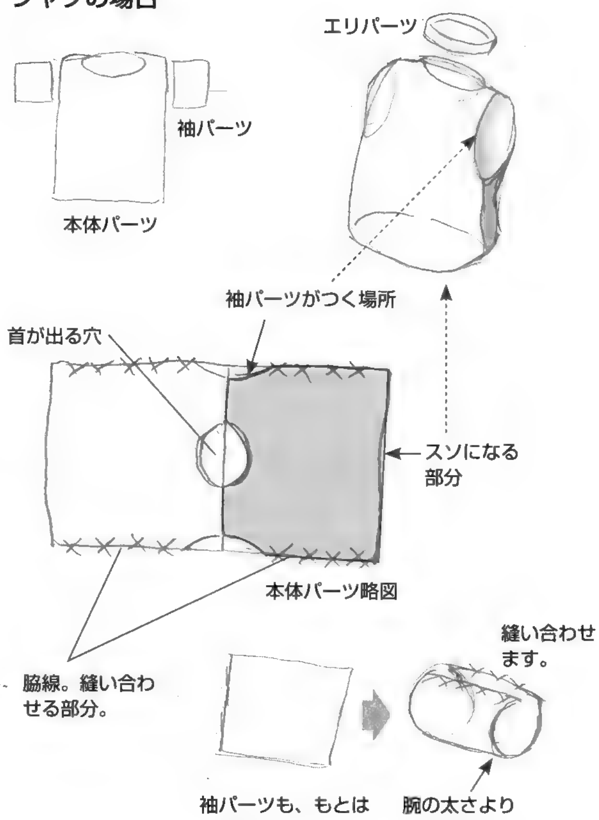
体のアタリがそのまま服のアタリになります。



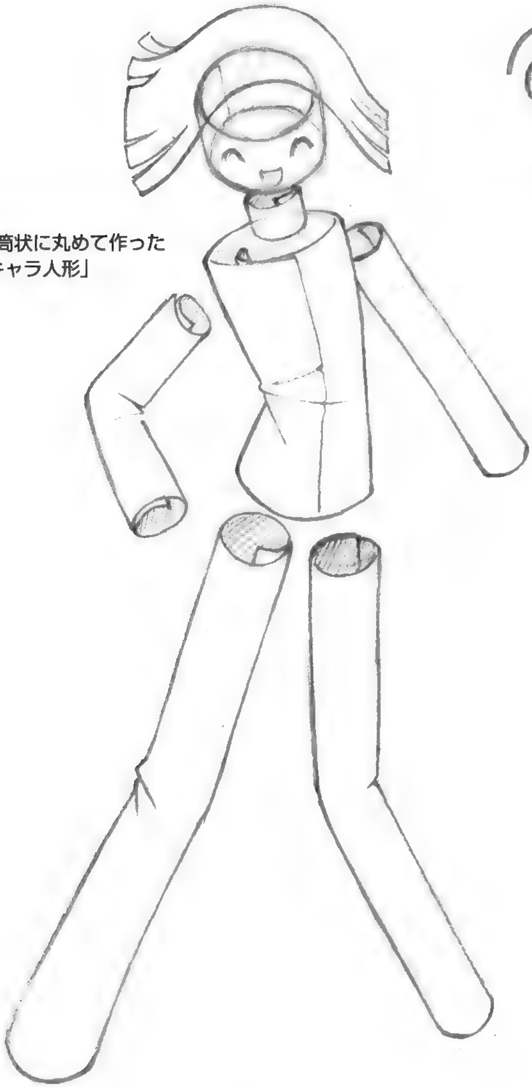
● 縫い目について



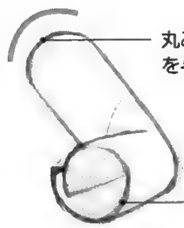
Tシャツの場合



3つのポイントを生かすには…服を「筒」としてとらえよう

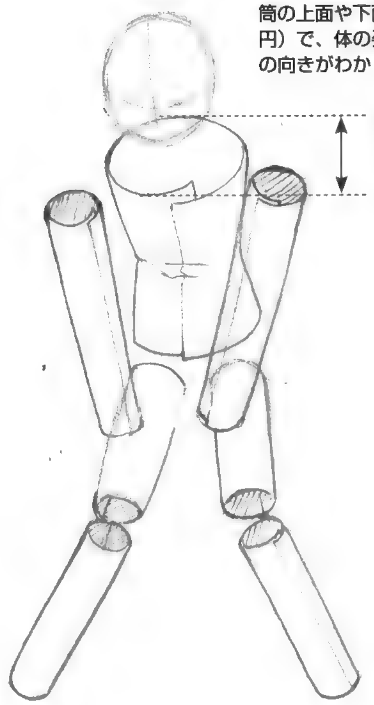


紙を筒状に丸めて作った
「筒キャラ人形」



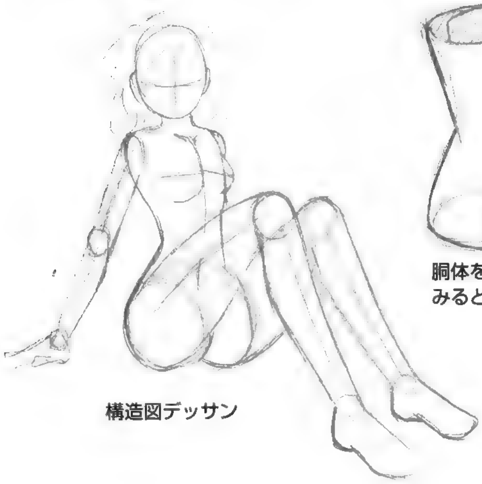
丸みは厚みや立体感
を与えます。

筒の上面や下面の円（だ
円）で、体の姿勢や手足
の向きがわかります。



前かがみ。胴体
の上面部が大き
く見えるように
なります。

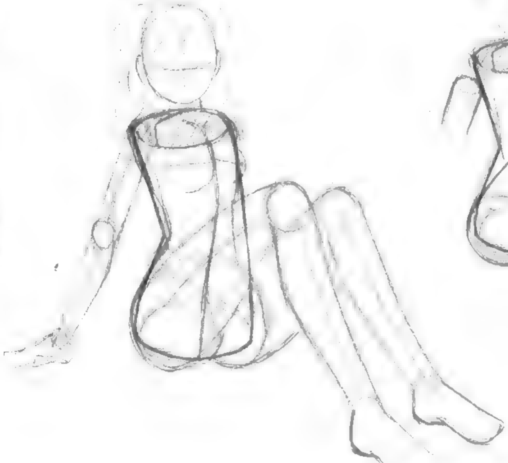
●「巻くもの」は巻いたものの立体を反映します

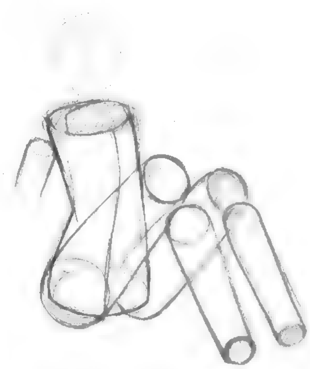


構造図デッサン



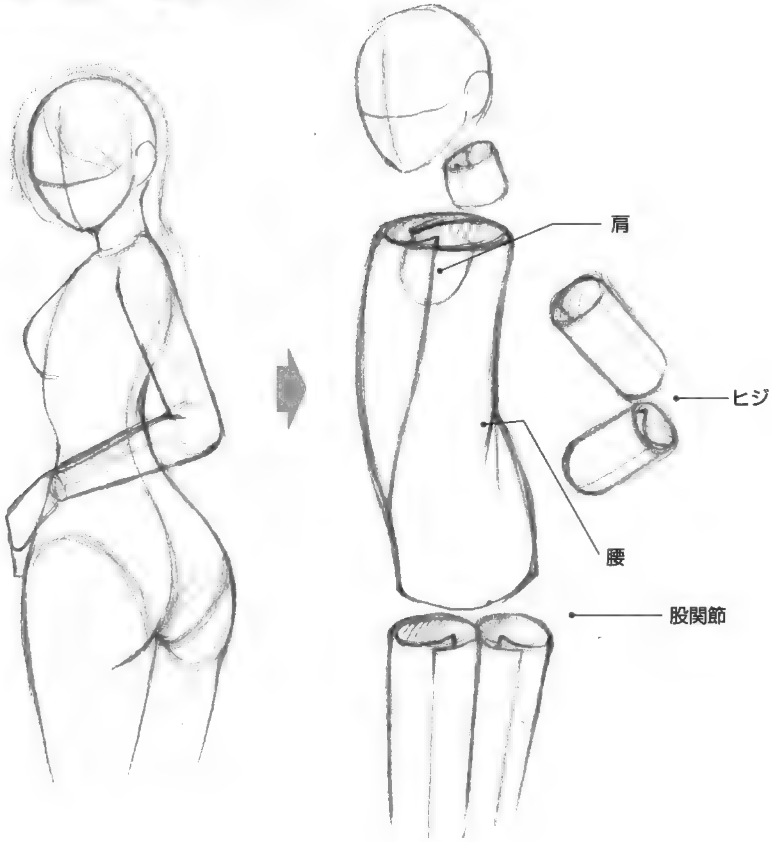
胴体を巻いて
みると…

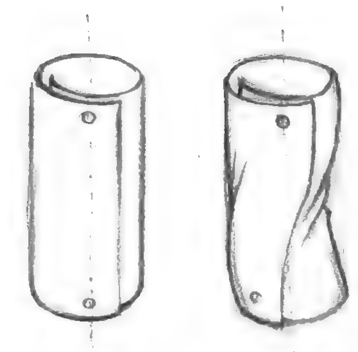




ポーズを丸（頭）と
筒で描いたもの。

● 筒の限界…関節について

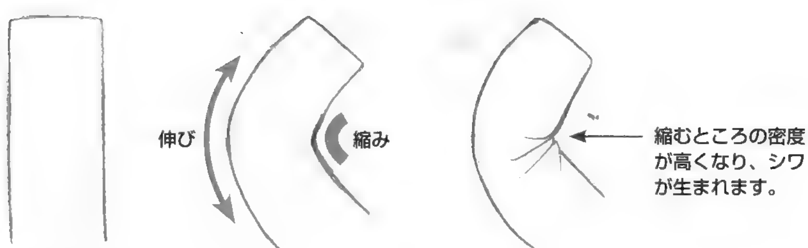




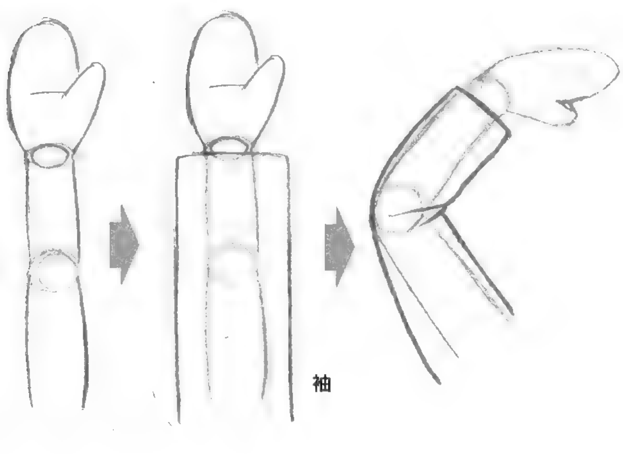
紙には伸び縮みがないので、ねじれません。

布は伸び縮みするので、少しねじれます。

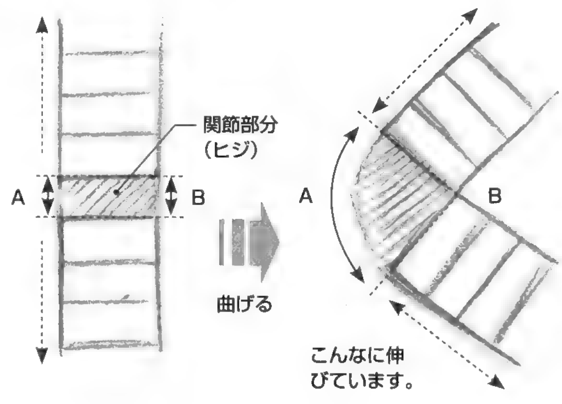
●「伸び」と「縮み」を意識しよう…「縮み」がシワを生む



ゴムの板



腕を単純な棒としてとらえてみると…

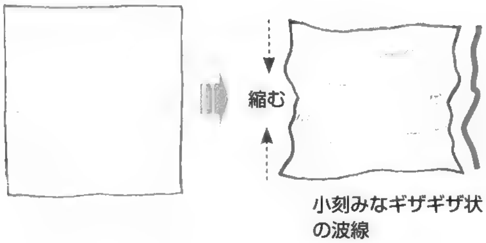


シワのいろいろ

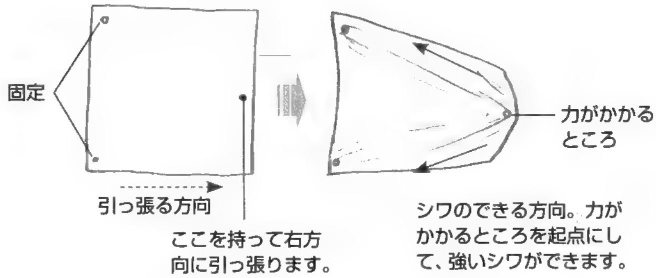
服のシワは関節部分やスソなどにできますが、一枚布の扱いの中に、ほとんどすべてのシワの表情を見ることができます。

一枚布でシワをつくってみる

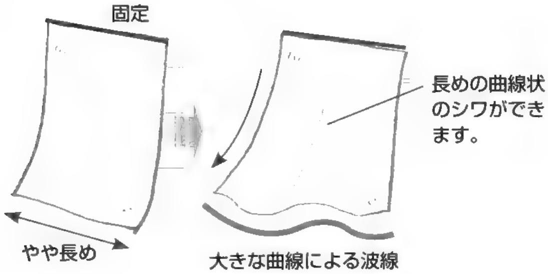
縮みジワ



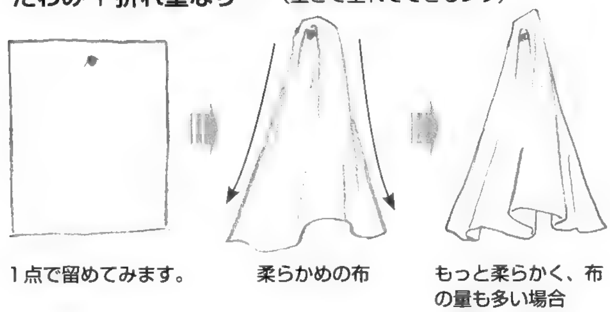
引っ張りジワ



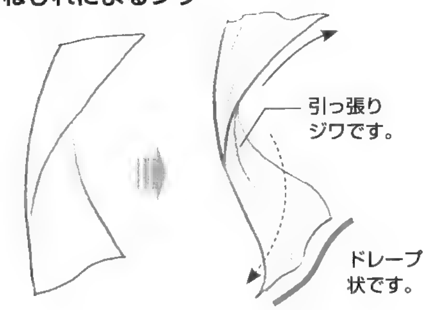
たわみジワ（ドレープ）



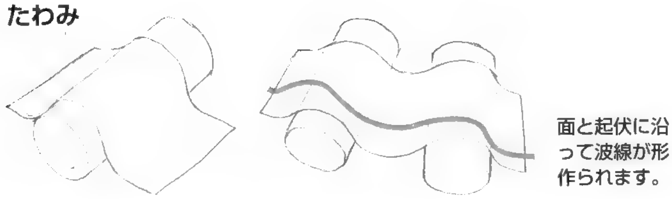
たわみ＋折れ重なり　（重さで垂れてできるシワ）



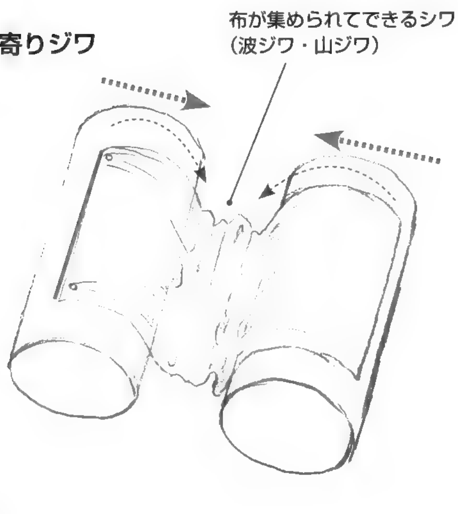
ねじれによるシワ

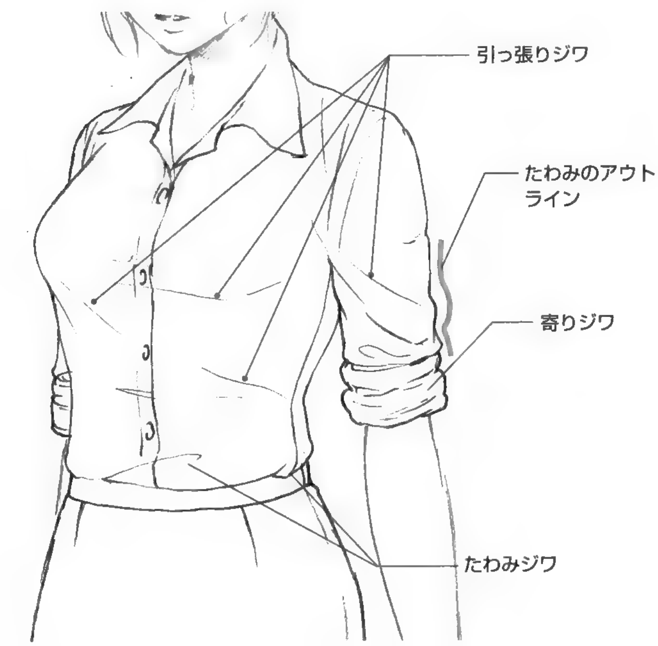


たわみ



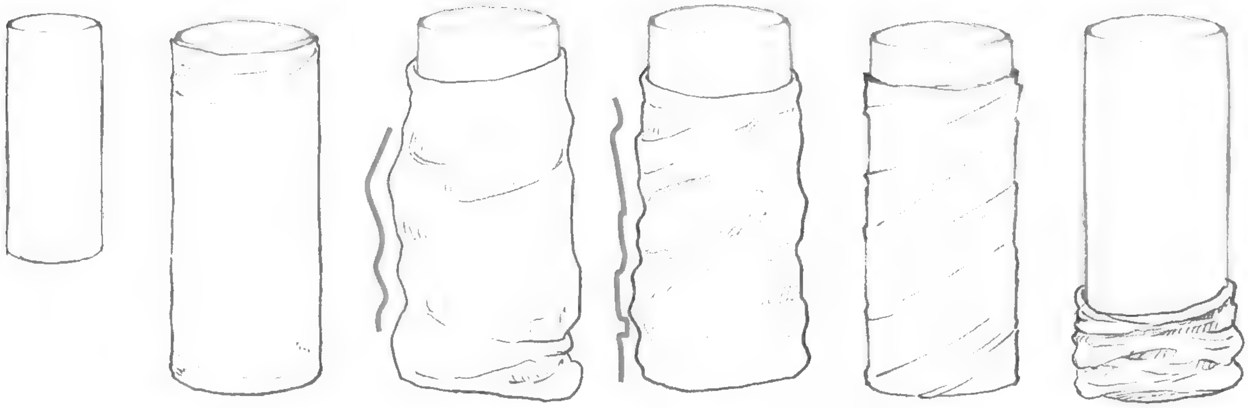
寄りジワ



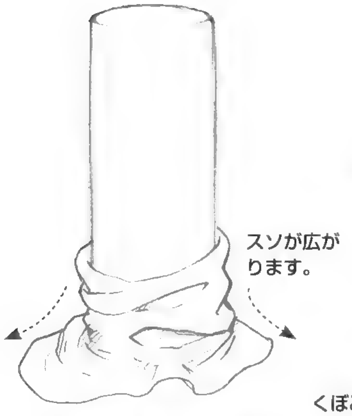


円柱に布を巻いてみる

アウトラインの変化と、シワを表現する線を見てみましょう。



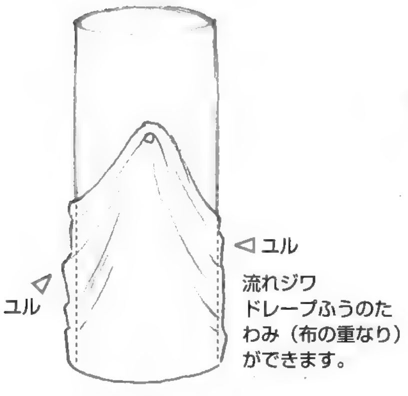
ピタ　ユル（波ジワ）　ゆるゆる（波ジワ）　ねじる（引っ張りジワ）　ぐしゃ（寄りジワ）



ぐしゃ（薄い布の場合）
波ジワ、寄りジワ



ぐしゃ（厚い布の場合）
波ジワ、溜まりジワ



垂らす
（流れジワ）





アウトラインがよれよれになります。
縮みジワふうに、寄りジワと山ジワがたくさん生まれます。全身ピタになります。

作画の手順 ～ジャケット＋タイトスカートキャラの作画～

正面ポーズを描く

服の作画はボディデッサンから始めます。森田和明氏による作画の手順を見てみましょう。



森田和明プロフィール

もりた　かずあき
静岡県出身。マンガの制作を経験後、現在アニメーター、作画監督、キャラデザイナーとして活躍中（p.54 参照）。

1. 体のアタリ：体の形を描く



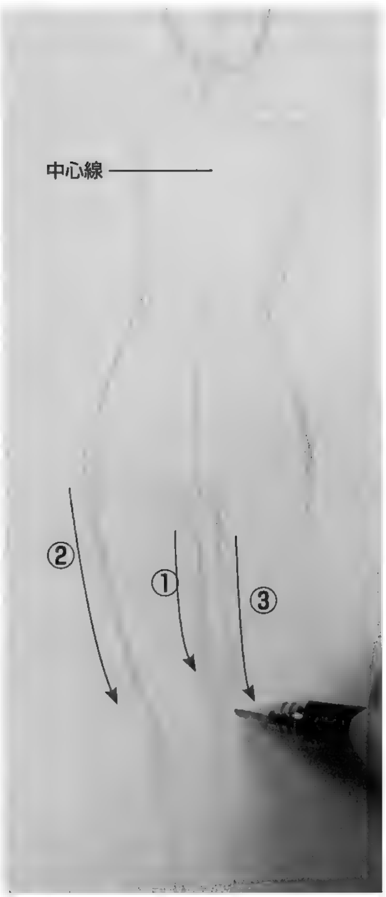
1. 顔のアタリ。まるバッテンを描き込みます。



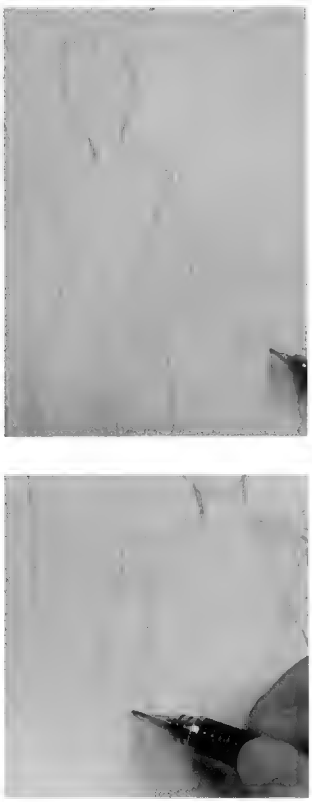
2. 首、首まわりを描きながら、肩ラインをとります。



3. 胴体を四角状にとります。スタイルのイメージは細めです。



4. 体の中心線をとって腰部を描き、脚を描きます。

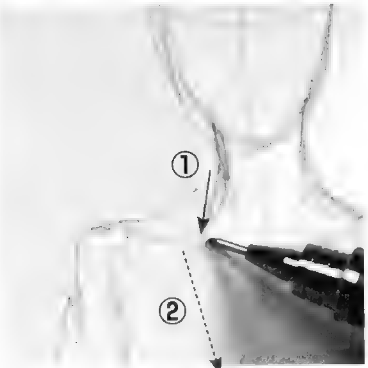


5. 左右の腕を描きます。肩・上腕・ヒジ・下腕というように、関節の位置とパーツの長さに意識を運んで描きます。

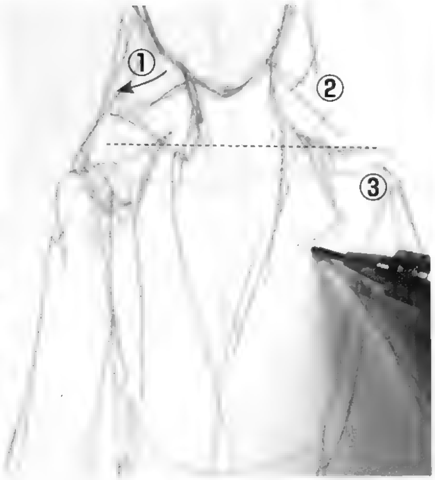


6. 手の位置と形を大きさとポーズがわかる程度にごく簡単に描き、体全身のアタリがほぼ完成です。

2. 服のアタリ：体のアタリをもとに、服の形を大づかみに描く



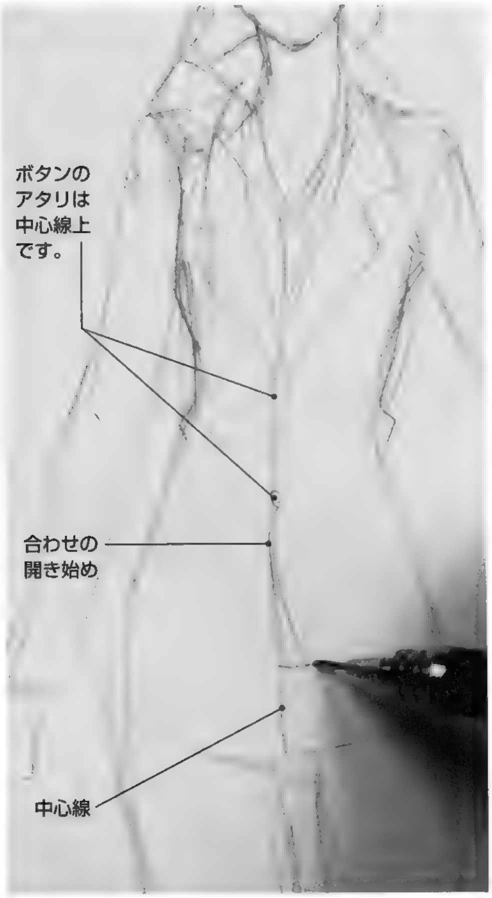
1. エリあき、胸元を描きます。エリは首を巻いている…その意識で描くので、この段階で首筋から距離をとって描きます。



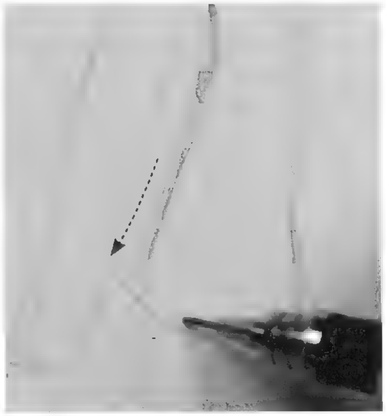
2. エリを描きます。なにげないアタリに見えますが、①と②のエリのくびれの位置が左右の片の高さと平行になるようにとってあることに注目です。



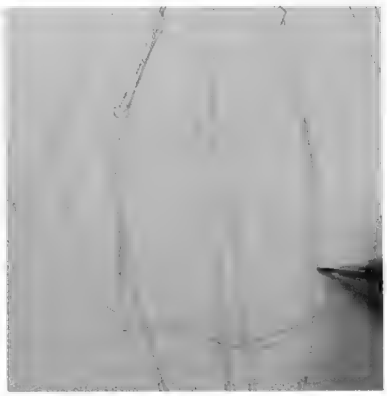
3. 出来上がりをイメージしながらジャケットのシルエットを形作っていきます。ジャケットは比較的ボディにピタふうのイメージですが、ボディのアタリからひとまわり外側にラインをとります。



4. ジャケットの下部を描きます。合わせの開き始めは中心線上です。



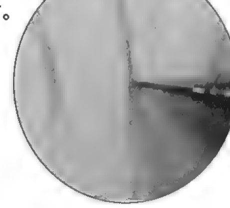
5. スソまわり。腰の肉体の外側にラインをとっています。



6. スカートも同様に腰・脚のアタリをもとにひとまわり外側に描きます。

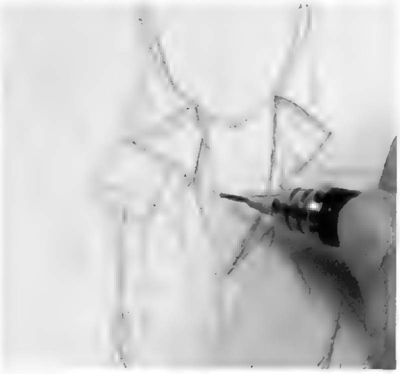


7. ヒザ関節の位置の丸みをとりながら、脚線を描きます。

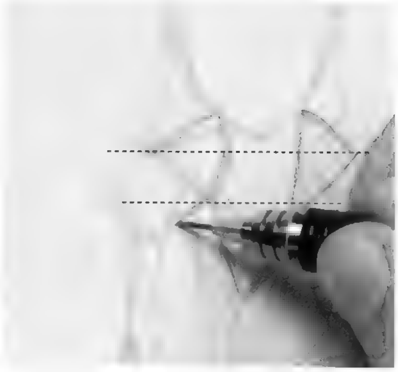


服のアタリは体のアタリを基準に描く

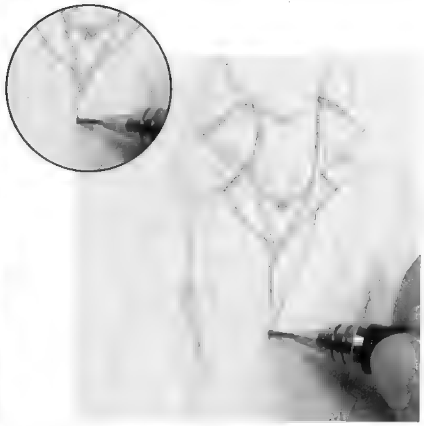
3. 首～胸まわりの線を決定していく



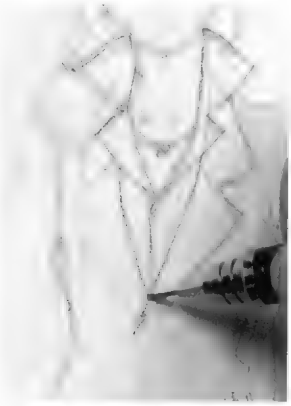
1. シャツのエリを描き込みながら、アクセントの首飾りを描きます。



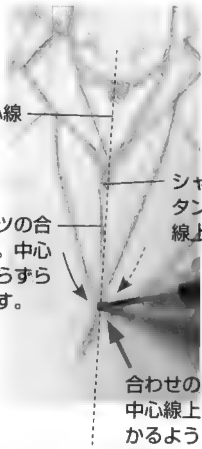
2. 左右の大きさ、カドやくびれ位置がそろうようにエリを描きます。



3. シャツの合わせを決めてから、ジャケットの胸あきのラインを引きます。

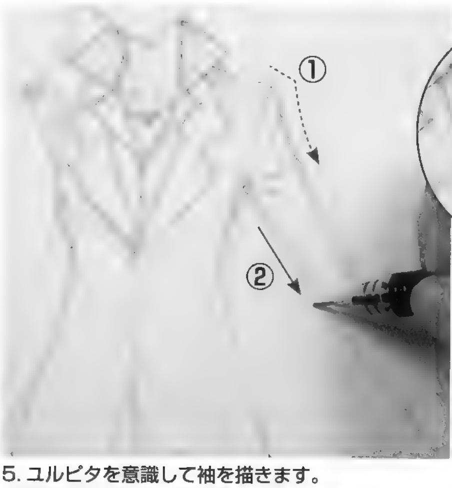


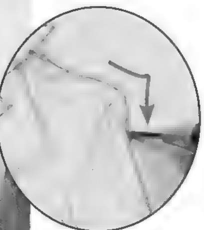
4. ジャケットのエリを描きます。





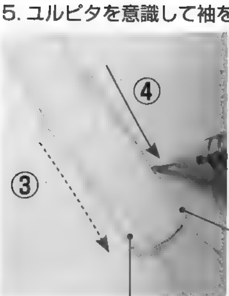
7. 首・胸まわりと片袖の形が整った図

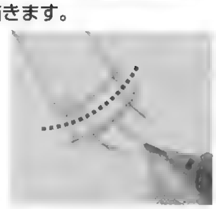




ジャケットの肩はパッドが入っているので、気持ちカドを意識して描きましょう。張り出した感じが出ます。

5. ユルピタを意識して袖を描きます。





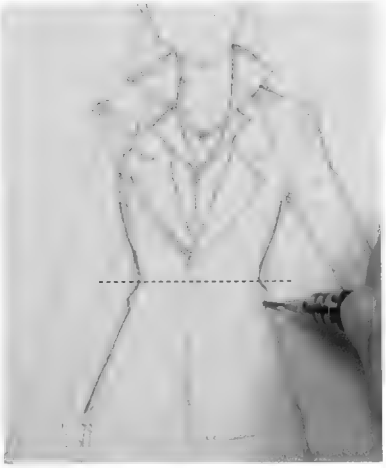
6. 袖口は曲線になるように線を整えてから手を描きます。

ボタンと合わせの基点は中心線上

4. アウトラインを整えながら、ボディの細部を描き込む



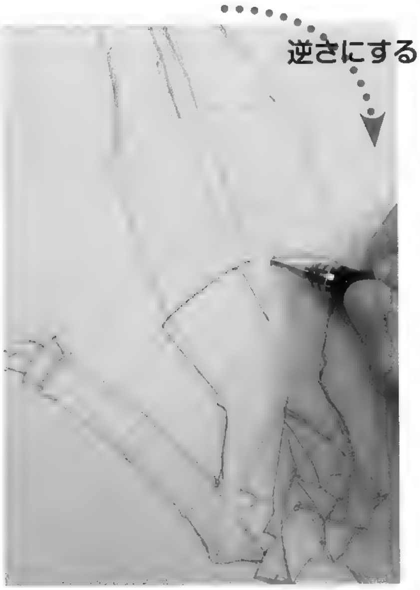
1. 服のアタリをすでに体よりも外側に描いていたので、そのイメージのまま線を整えます。



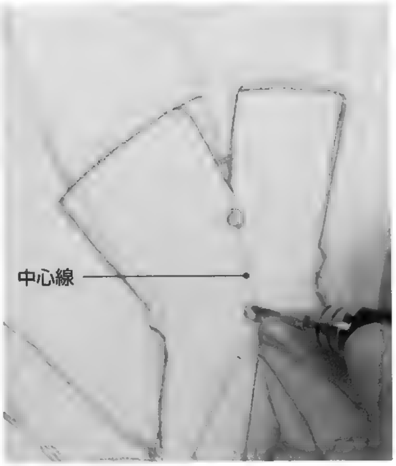
2. エリなどと同様に、腰のくびれ位置も左右の高さがほぼ同じになるように描きます。



脇からのラインは、気持ちピタふうにラインをとります。引き締まったカッコイイスタイルになります。



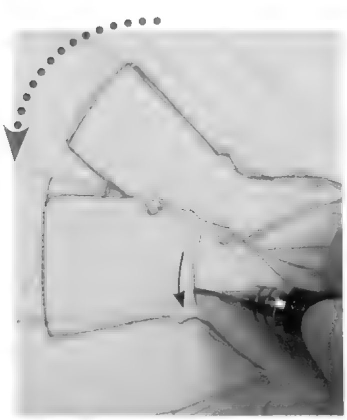
3. ジャケットのスソを描きます。ゆるやかな長い曲線をきれいに引くため、原稿を線が引きやすい向きにして描きます。



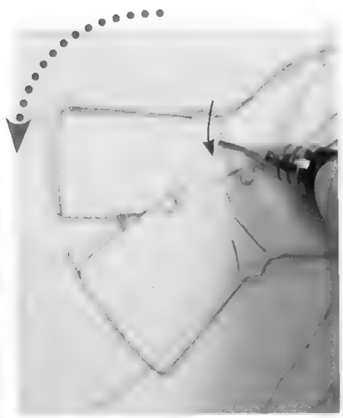
4. 中心線上にボタンを描き込みます（紙の向きを戻さないのは、戻さなくても描けるからです。戻して描いても構いません）。



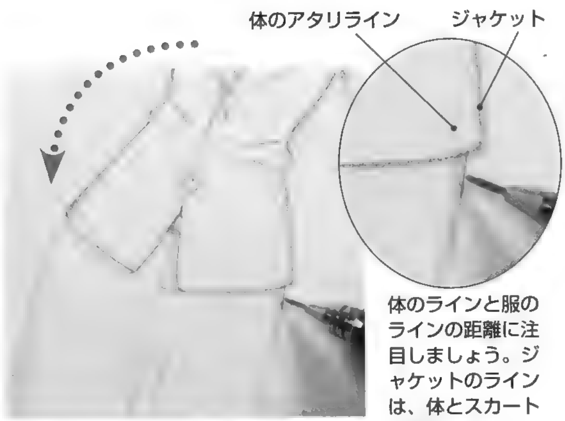
5. 合わせのラインを引きます。ボタンが中心線上になるので、合わせの線は中心線上にならないことに気をつけましょう。



6. 原稿の向きを変えて、ウエストのシワのラインを入れます。



7. さらに向きを変えて、引き続きシワのラインを入れます。

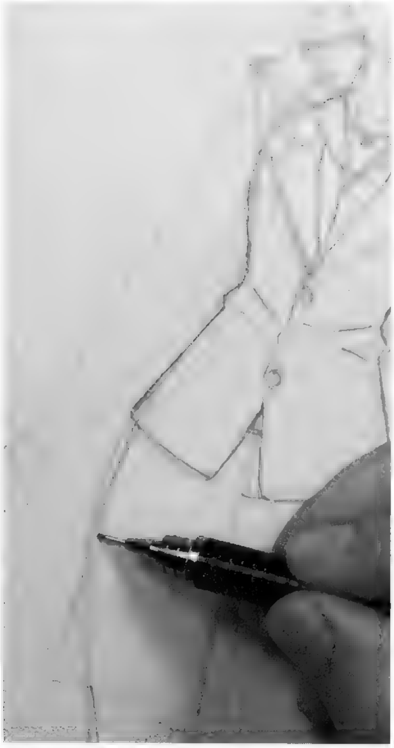


8. ジャケットのスソまわりが終わったら、スカートのラインにかかります。

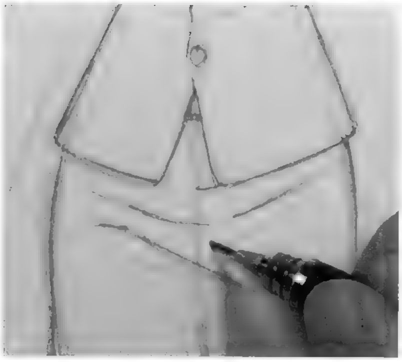
体のラインと服のラインの距離に注目しましょう。ジャケットのラインは、体とスカートの距離を想定して描かれています。

線は上から下に引くと良い

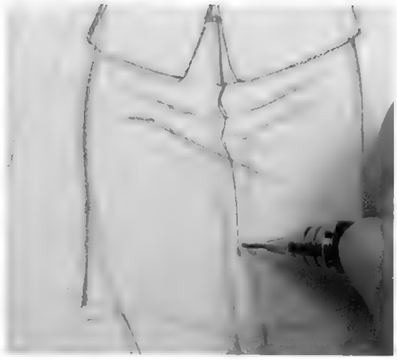
5. スカートまわりの仕上げ



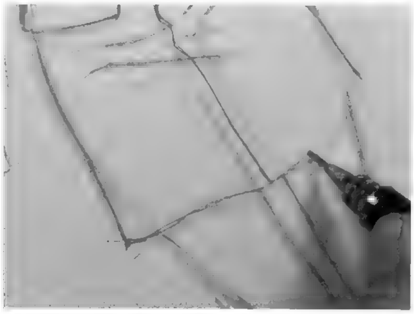
1. 太もものラインに沿って描きます。タイトスカートはややピタです。

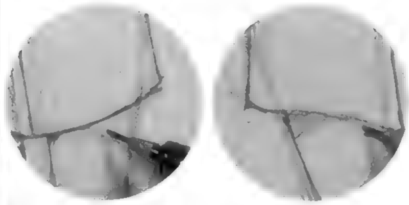


2. 股付近のシワをＶの字状に入れます。実際のタイトスカートにはこのシワが目立たないものも多いですが、描いたほうが絵として説得力のあるものになります。



3 シワの集まるところがへこむイメージで、波線を交えながらセンターの線を引きます(これはデザイン的な効果を目的とした線で、縫い目ではありません)。





4. スカートのスソまわりのラインを整え、カゲを落とします。

6. 肩・袖の作画

左腕と同じ手順で仕上げます。









7. 髪の毛や顔の描き込みは最後





線を整えていってそれで完成させる…そのためには体のアタリ、服のアタリ、一つひとつが見た目は「ラフ」でも、ビジョンとしては完成形を見すえた設計図を作るつもりで描く必要があります。
アタリといっても、アタリ的に描きながら、その実態は「下絵感覚」でビジョンを積み重ねていく、そうした真剣な作画なのです。

8. 完成



背面ポーズを描く

通常衣装の作画では、体の作画はこれまで見てきたようなラフの感じで十分ですが、ここでは服と体の関係を学ぶため、あえて体をしっかり描いてもらいました。

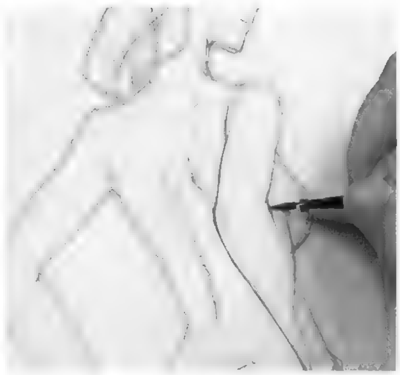
裸の作画

1. 体のアタリ

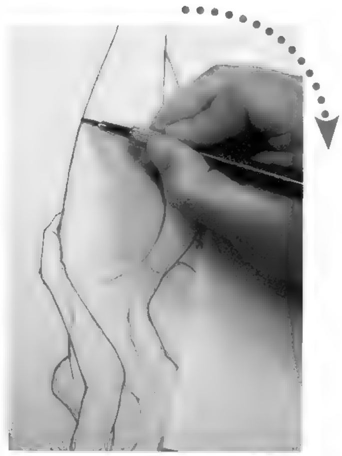


青鉛筆でごく薄く描いています。

2. 線を整える



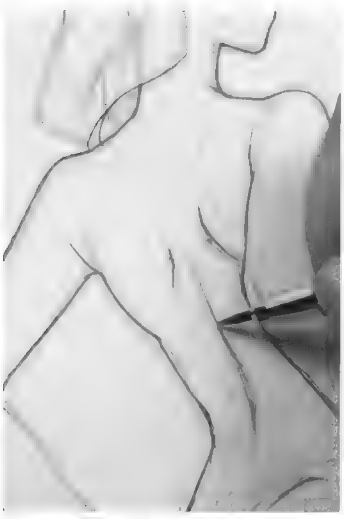
1. 手前に出ている腕から描きます。



2. 必要に応じてあて紙をしたり、原稿の向きを変えて描きます。



3. 胸や背中のラインをとってからお尻の線を描きます。



4. 背中、腕、頭部（髪）へと描き進めます。



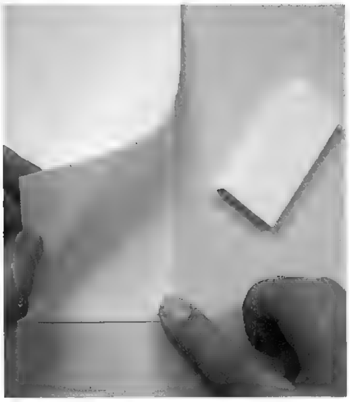
5. 髪、顔、最後に目を描き込みます。瞳のデリケートな曲線を描くので、原稿は線を引きやすい向きのままです。



商業用の作画に楽で安易な手順はない

服の作画 1　服のアタリ

1. 袖とエリの形をとる



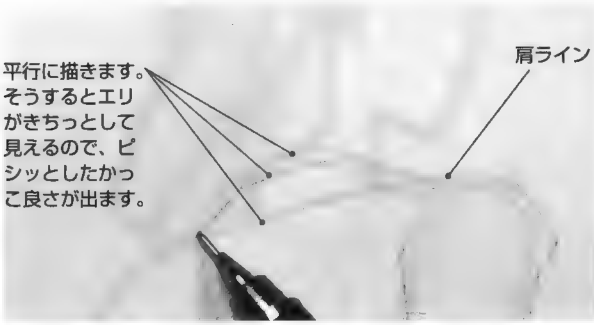
1. 体を描いた紙の上に、新たな紙を重ねて描きます。ずれないように、練りケシで固定します（ドラフティングテープを用いることもあります）。



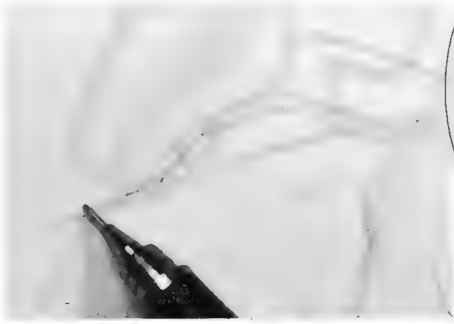
2. 体と同様、手前に出ている腕（袖）から描きます。



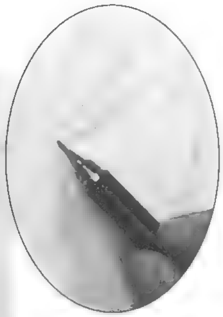
肩の部分。ジャケットの肩パッドと、肩の動きに伴うジャケット特有の肩口の形をシルエットでとらえます。



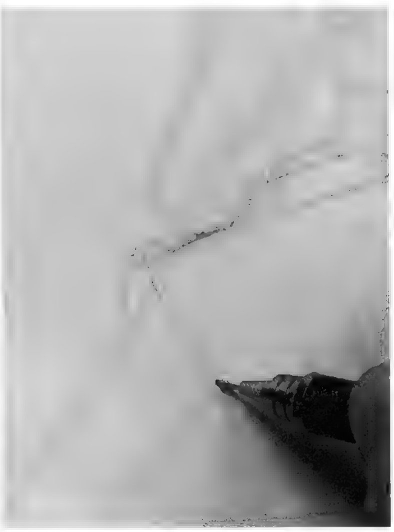
3 両肩が真っ直ぐになるように肩ラインをとり、エリまわりを描きます。



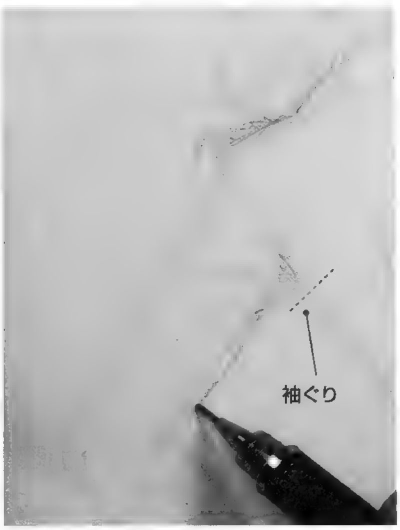
4. 肩ラインを延長するように肩の線をとります。



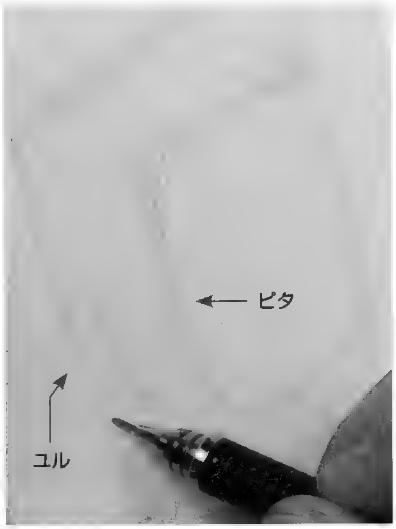
細く、薄い線で形をとるため、ペンシルの少し後ろを持って描きます。



5. 左肩もパッドを意識して形をとり、袖の継ぎ目（袖つき線）を軽く入れましょう。



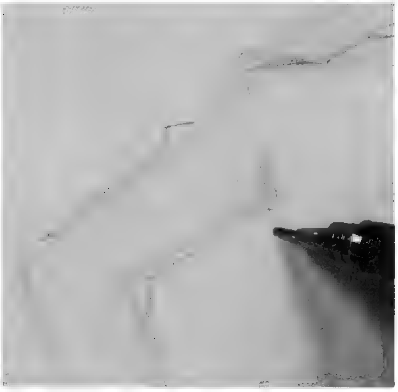
6. 袖の線。脇の下部分（袖ぐり）を大きくとらず、腕の太さよりやや大きいくらいにすることで、腕が全体にスタイリッシュな印象を与えるものになります。



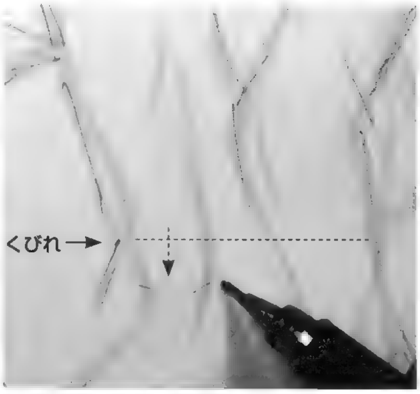
7. 袖口まで形をとります。ユルピタを意識して描きましょう。袖口は腕（筒）を反映した、外にふくらむ曲線です。

薄い線で形をとる時、ペンシルの持ち方が変わる

2. ジャケットとスカートの形をとる



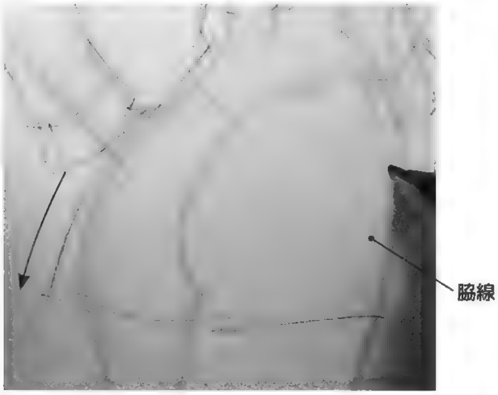
1. 袖のつけ根の線（袖つき線）の目安をもとに、背面のラインを引きます。



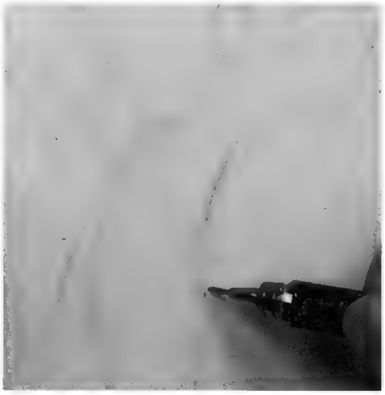
2. 背中のラインでくびれをとらえたら、少し下にシワを描き込みましょう。しっかりした生地のジャケットをイメージしているので、シワは直線的に描きます。



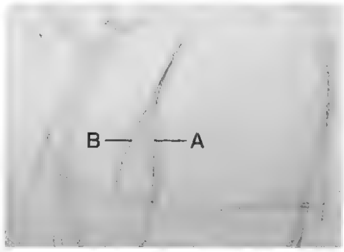
3. バストラインを描きます。裸デッサンのボリュームと大きさをそのまま生かして、直線的な線で描きます。



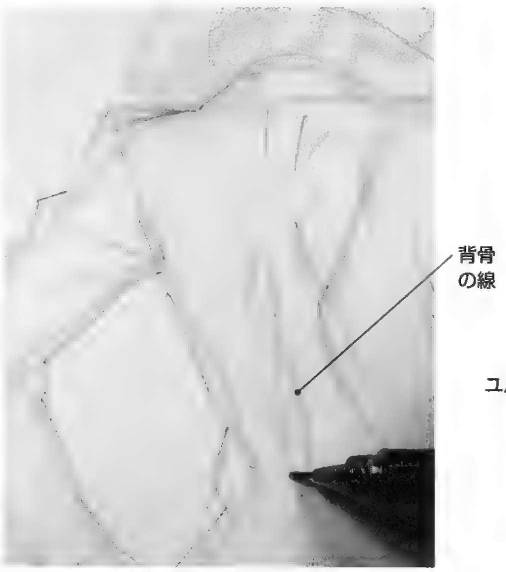
4. ジャケットのスソを描き、脇線（縫い目の線）を描き込みます。側面をはっきりさせるねらいがあります。



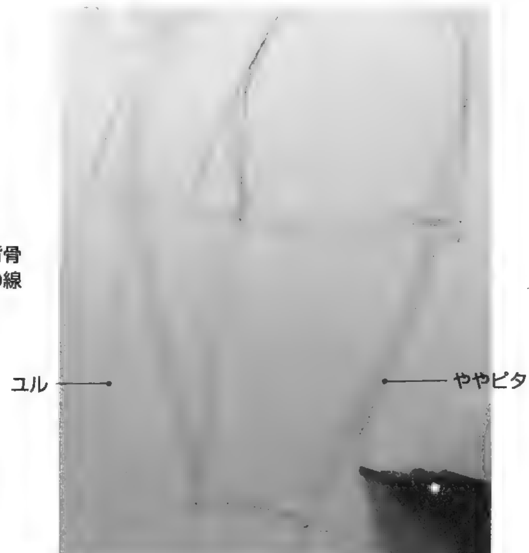
5. ジャケットのスソの開き（ベント）のラインを描きます。お尻の線を中心線に見立てます。



※ ベントの形。B のラインは背中の中心の線を引いてから描きます。



6. 背中の中心の線（縫い目の線）を引きます。体から離れているので、背骨の線をそのままなぞらないように気をつけましょう。

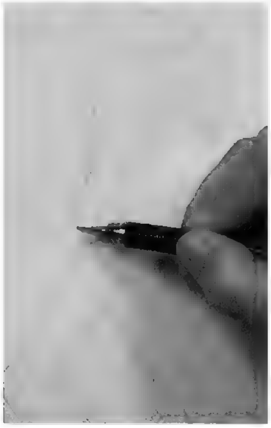


7. スカートを描きます。タイトスカートなので、後ろに出した右脚の太ももまわりはややピタ状にラインをとります。

服が体から浮いている意識は、背中のラインにも生かす

服の作画 2　線を整える

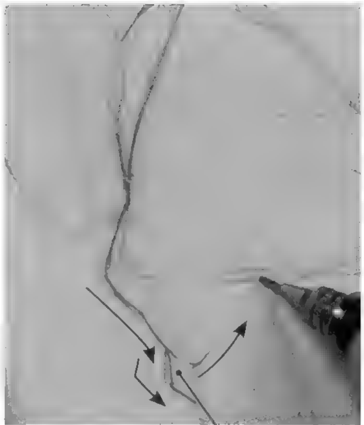
1. 肩〜左腕〜背中



1. 肩付近の線を整えるにあたって、髪の毛が肩にかかっているので、簡単にラインを整えておきます。



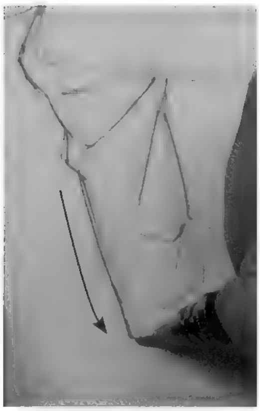
2. はっきりした線で描くので、ペンシルはしっかり持ち、原稿も線を引きやすい向きにして描きます。





3. 肩から袖を決めたところで、脇のシワを描きます。

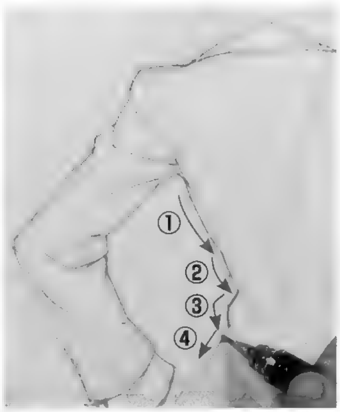
シワのラインはくびれのやや下から。



4. 腕のラインにほぼ沿ったラインです。



5. ヒジまわり。布が盛り上がってできるシワを描き込みます。

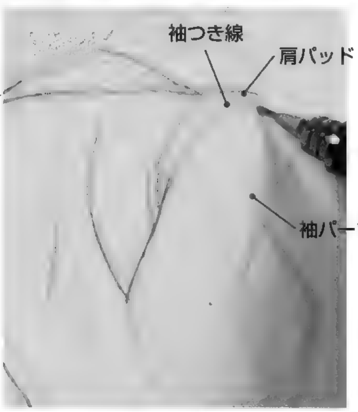


6. 背中から腰にかけてのラインは、背中の筋肉の流れを意識しながら描きます。4つの曲線が使われています。



7. 腕の動きに伴って現れる肩甲骨のラインは、衣装の上にも反映させましょう。

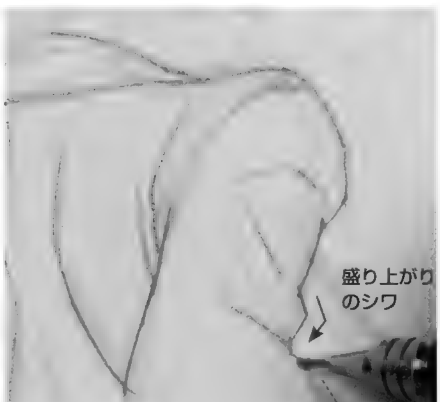
2. 右肩〜右ヒジまわり



1. ヒジを後ろに突き出した時の肩まわりを描きます。肩パッドと袖パーツとしてとらえ、袖つき線を強調します。



2. 肩パッドで肩の形が崩れない分、腕の動きによって袖パーツが入り込み、肩口まわりはジャケット独特のふくらみができます。



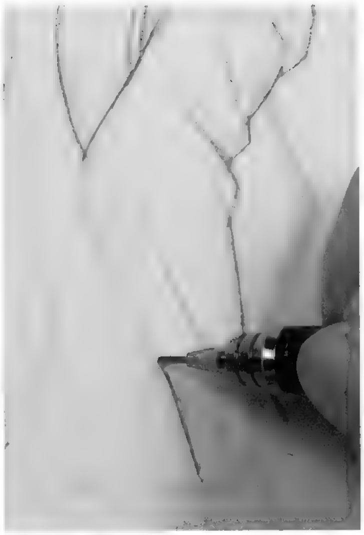
3. ヒジの内側の縮みによってできる盛り上がりのシワを描いて、ヒジから先につなげましょう。

実際の服を観察した記憶も呼び覚まして描く

3. 右袖～袖口



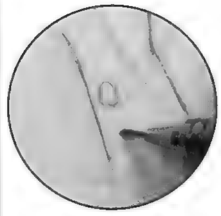
1. ヒジから下を描きます。



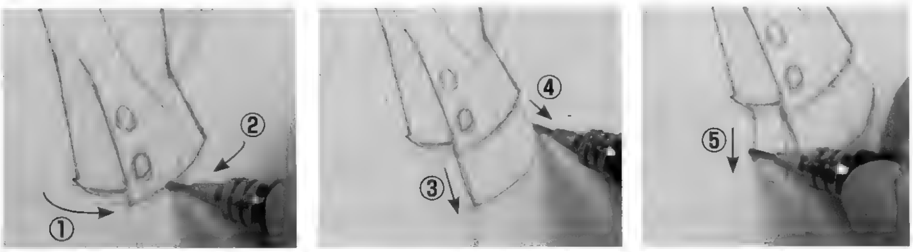
2. ボタン脇のラインを描きます（通常、袖の縫い目の延長上で、真後ろのセンターです）。



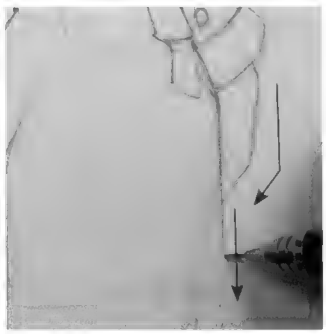
3. ボタンを描き込み、アウトラインを引きます。



ボタンは線に沿ってそろえて描きましょう。

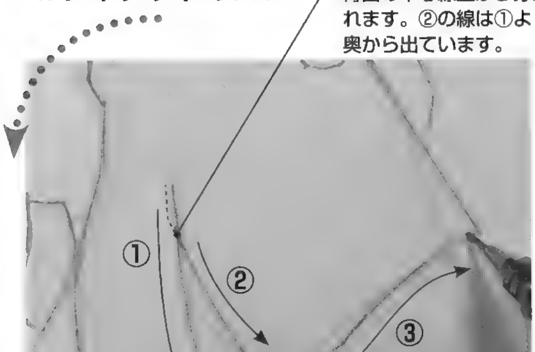


4. 袖口とシャツの袖口を描きます。



5. 手を描き、ジャケットのラインにかかります。

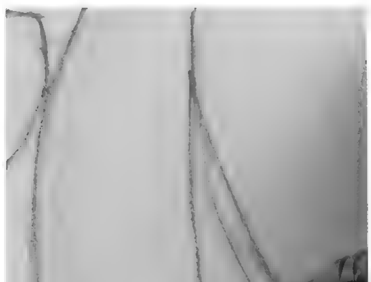
4. ジャケットのスソ



1. 後ろのあき（ベント）を描き、右半分のスソを描きます。



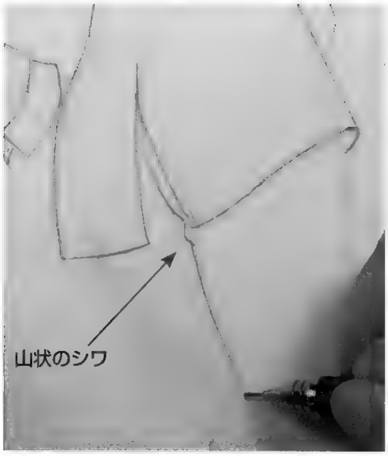
2. 左半分のスソを引きます。独立した線ではなく、右半分からひとつながりのラインという意識で描きましょう。



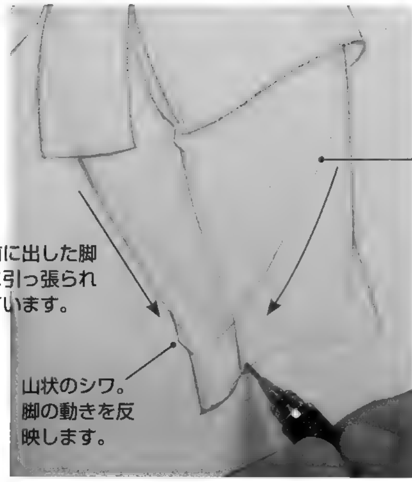
3. ベントの間からのぞくスカートの背面の中心線を引きます。ピタ気味ですが、お尻の曲線よりゆるやかな曲線を描きましょう。

背中も袖も、中心線が作画の基準

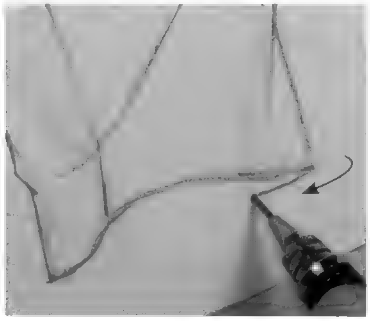
5. スカート



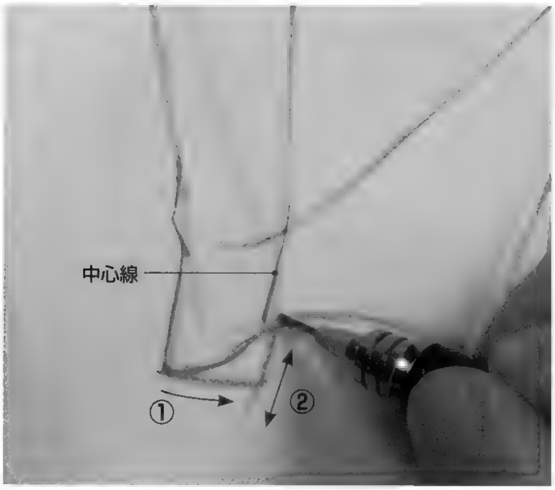
1. 背面の中心線を引きます。脚のつけ根のところに小さな山状のシワを描くことで、動きと立体感が生まれます。



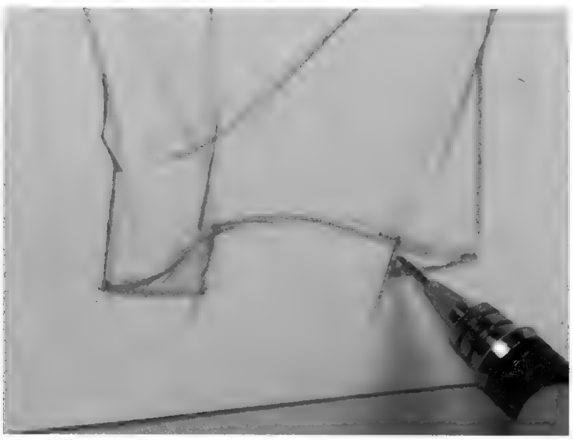
2. 左右の主線を入れ、大きなシワの線を入れてからスソを描きます。



3. 回り込むラインを引きます。



4. 中心線を目安に脚を描きます。



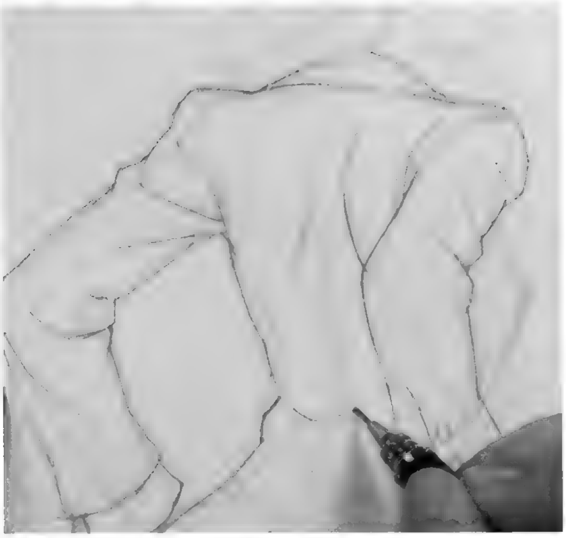
5. 斜線（タッチ）でカゲを入れます。



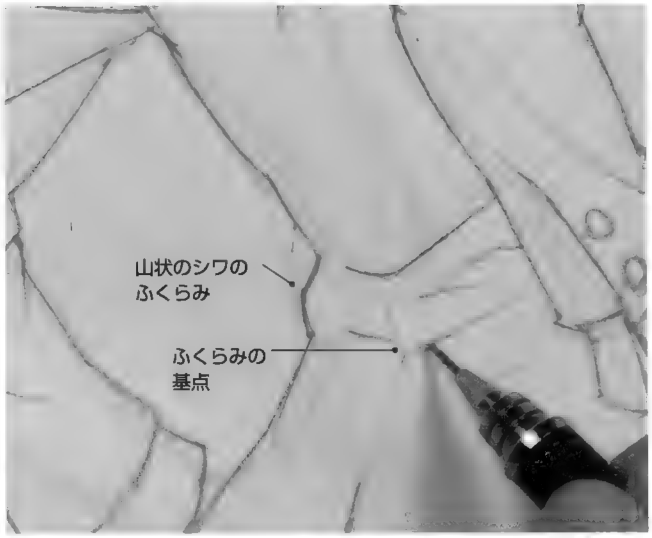
6. 脇線を細い線で入れて、スカートを完成させます。

アウトラインの山状の起伏も、質感表現とシワ表現になる

5. 胴体〜首まわり



1. 腰のくびれまわりにＶ字型のシワを入れます。



2. 中心線はシワのふくらみを想定して描いてあります。ふくらみの基点を目安に、布が寄ってできるシワのラインを引きましょう。



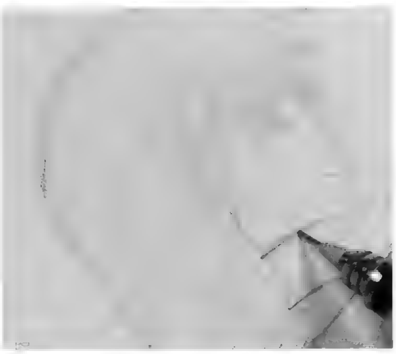
3. バストラインを描きます。



4. ジャケットの硬さを意識して、直線的なラインを用います。



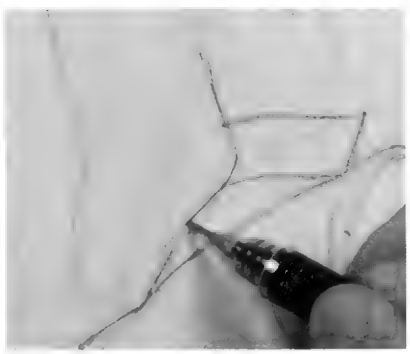
5. エリの裏側を描き添えます。



7. シャツのエリを描きます。



8. エリにかかる髪を描くにあたって、耳のりんかくを先に描きます。



9. エリ元にかかる髪の毛を描きます。

肩、脇、ヒジ、腰に描くシワの線は３〜５本が目安

7. 完成



服のアウトラインと透視図を比べてみよう

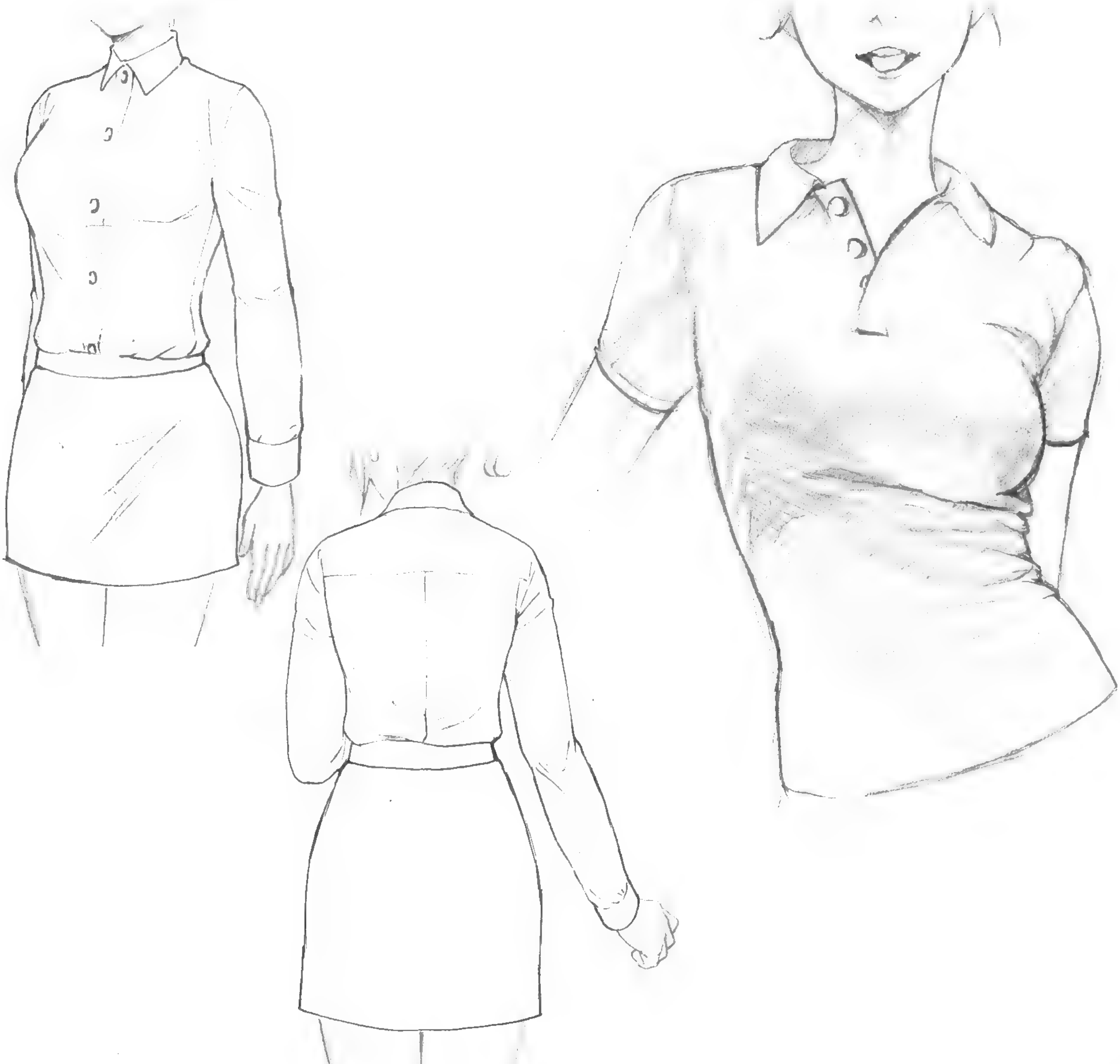
- 線を引くことばかりがシワ表現ではありません。シワはアウトラインによっても表現されます。
- 関節部分のシワの形や方向は、体の動きによって決まります。
- 描き込むシワは引っ張りジワを主体にとらえましょう。





森田和明プロフィール
もりた　かずあき
静岡県出身。1996年、マンガ家アシスタントとしてしろー大野氏に師事したあと、98年よりゴーオフィスの技法書の図版制作に参加、カバーイラスト担当。2000年よりPCゲームのキャラクターデザイン、原画の担当、02年より株式会社ロジスティックス　Team Till Dawnとして活動を開始する。以後、PCゲーム（『夜勤病棟』シリーズ、PS2ゲーム（『ベルウィックサーガ』）、アニメ（『瀬戸の花嫁』）等、各方面においてキャラデザ、原画、作画監督、イラストなどで活躍中。

第2章
服のシワ徹底攻略

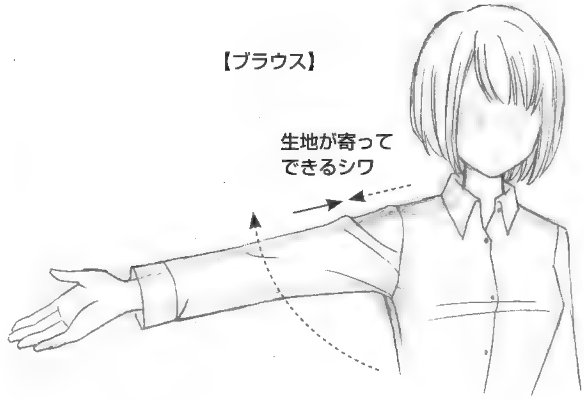


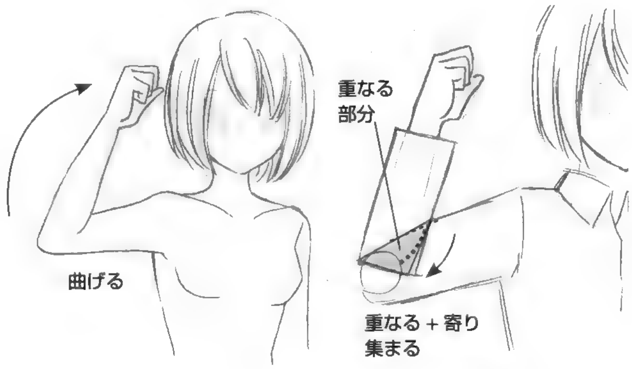
シワができるわけ

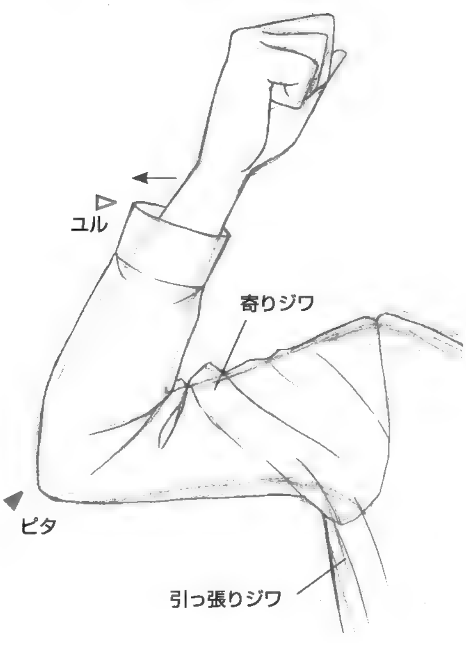
服の生地は柔らかいので、重なったり、引っ張られるなどの力が加わることで、シワは生まれます。どんな時に布が集まるか見てみましょう。

● ちょっとした動作に伴うシワ















● しばってできるシワ

寄りジワです。



布がたっぷりで、ゆったり重なっているシワ…ドレープ効果。

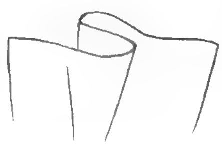
● 意図的なシワ



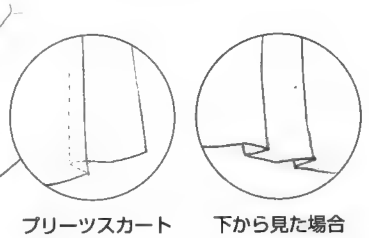
ファッション効果として、一点から流れ出すように、意図的にシワの流れを作る場合。

● 縫製上の技術として作り出されるシワ



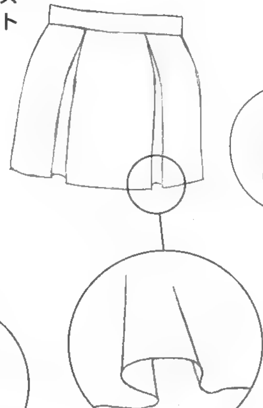


布を折り重ねて作る「プリーツ（ヒダ）」もシワの一つです。



プリーツスカートのヒダ　　下から見た場合

ボックススカート



裏側



自然なシワを描こう

服は体の曲面に沿うので、着ること自体で力が加わり、黙っていてもシワができます。どこにシワを描けばいいのか、代表的な衣装を見てみましょう。

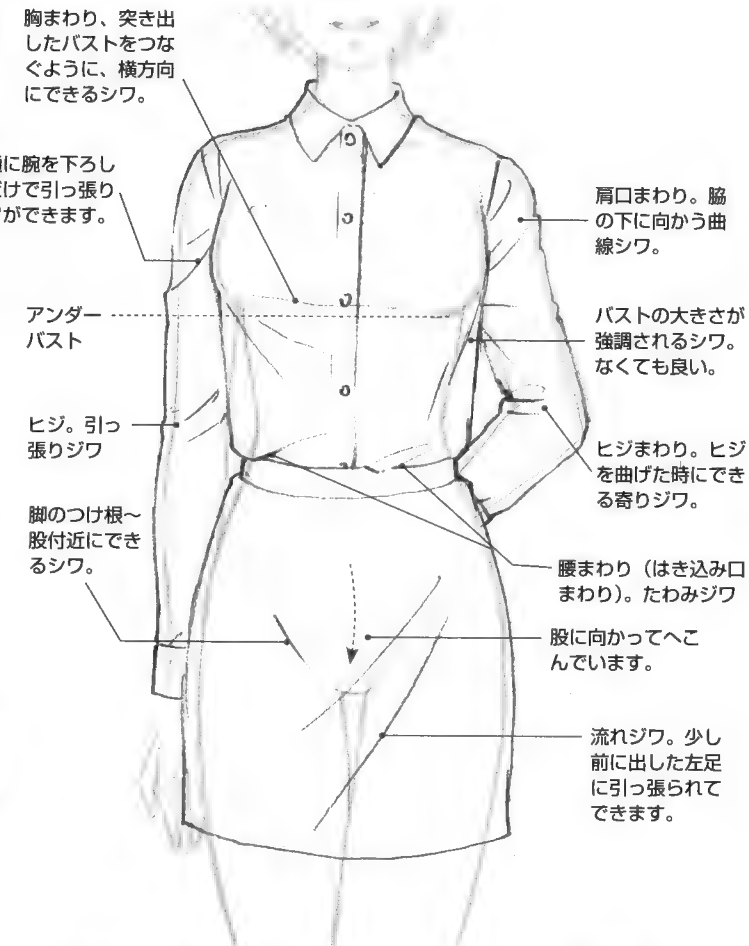
ブラウスとスカート

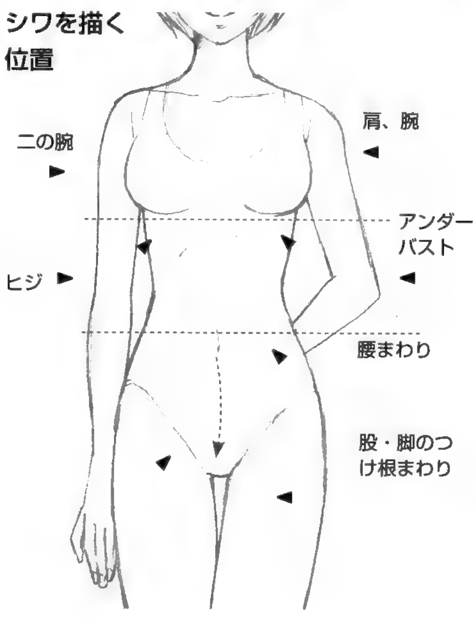
カジュアルから学生、OL の制服までごく一般的に用いられ、汎用性がとても高い衣装です。

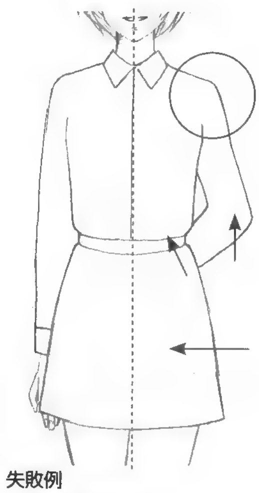
描き込むシワの位置と量

【標準タイプ】





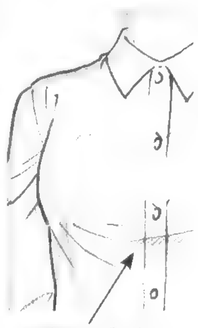




失敗例
・袖つき線がない
・合わせがど真ん中
・シワがない

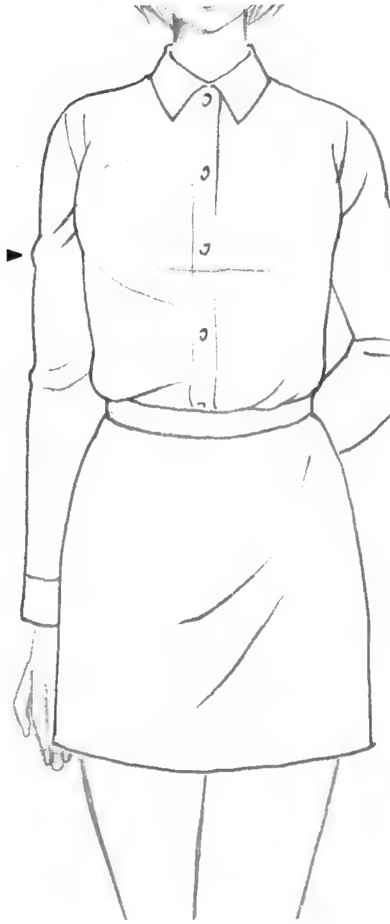
【多い / 描き込みタイプ】





気持ちカゲふうに
描きます。

【少なめタイプ】

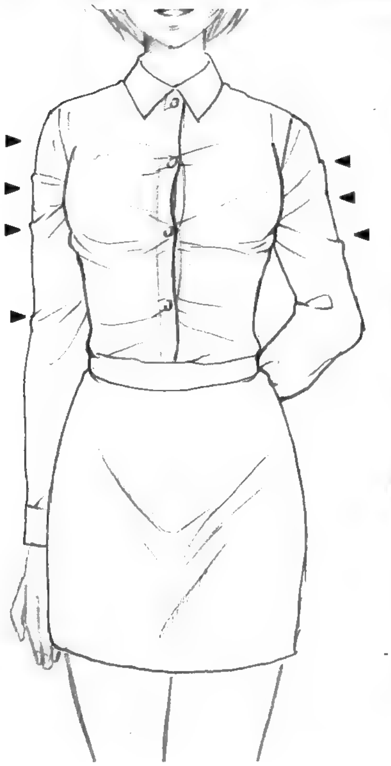


【描き分けのポイント】
- 袖のアウトライン
- 肩、ヒジの寄りジワ
- 胸元
- 腰まわり
- スカートの股まわり

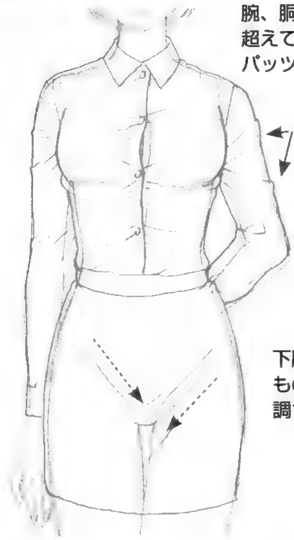
▲ 起伏を特につけ
ません。



【もっと多いタイプ】（ぴちぴちの服）



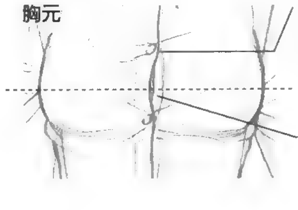
腕、胴…ピタを
超えてパッツン
パッツンです。



袖に山状の
シワがたく
さんできて、
腕のシルエ
ットが美し
くなくなり
ます。

下腹部と太も
もの丸みが強
調されます。

胸元



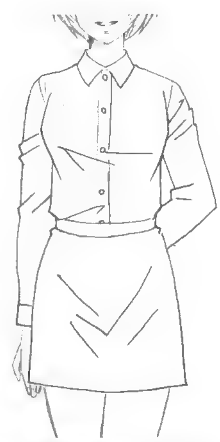
ボタンを起点
に引っ張りジ
ワができます。

わずかに肌が
見えます。

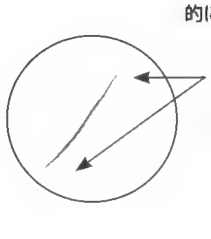
● 失敗例



体の曲面と関節の動き
を無視して適当に線を
入れただけのシワ。



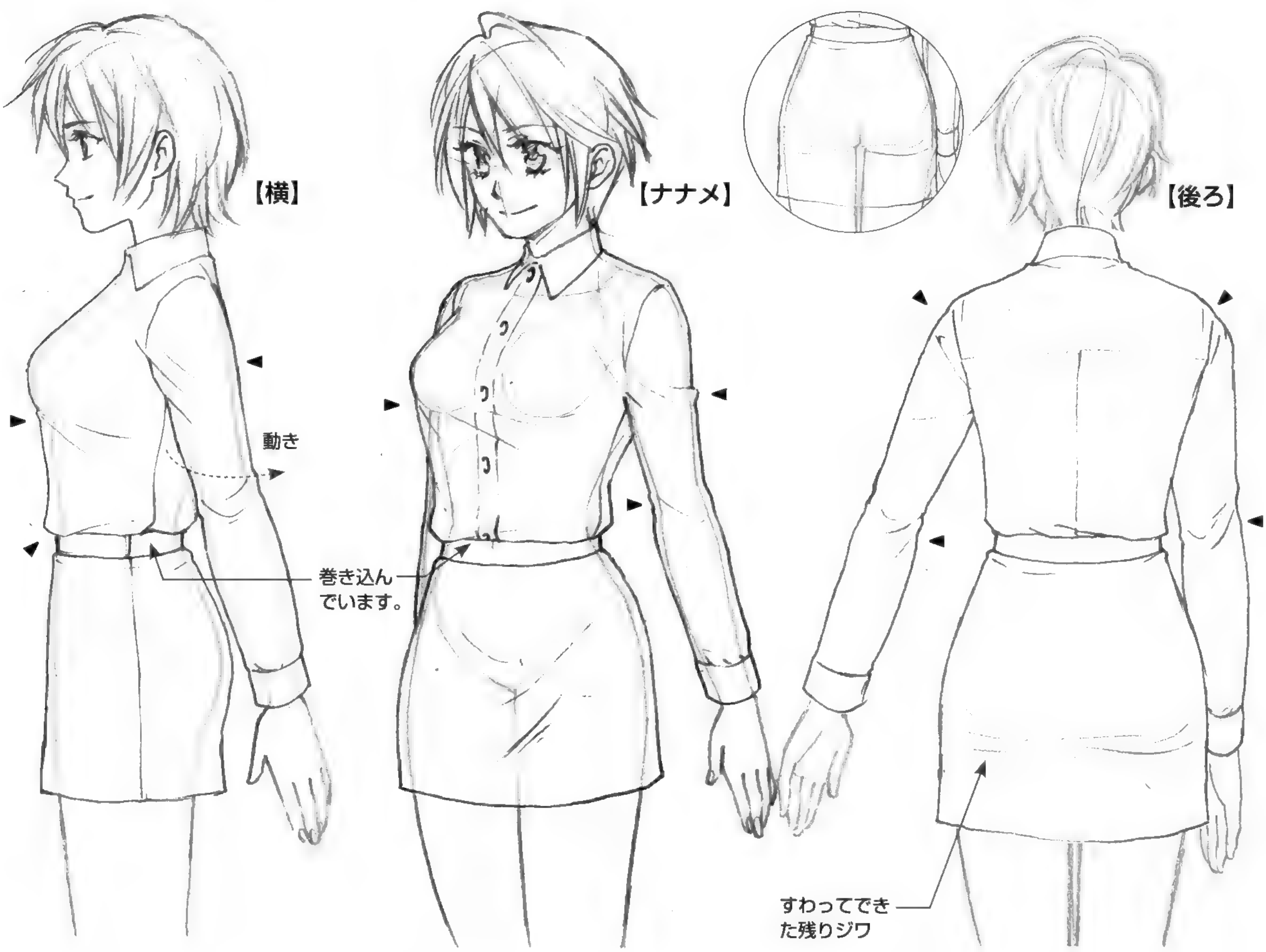
全体の線も、シワの線
も、直線的に描いた場
合。シワの線も太く、
棒状なのでよけい平面
的に見えます。



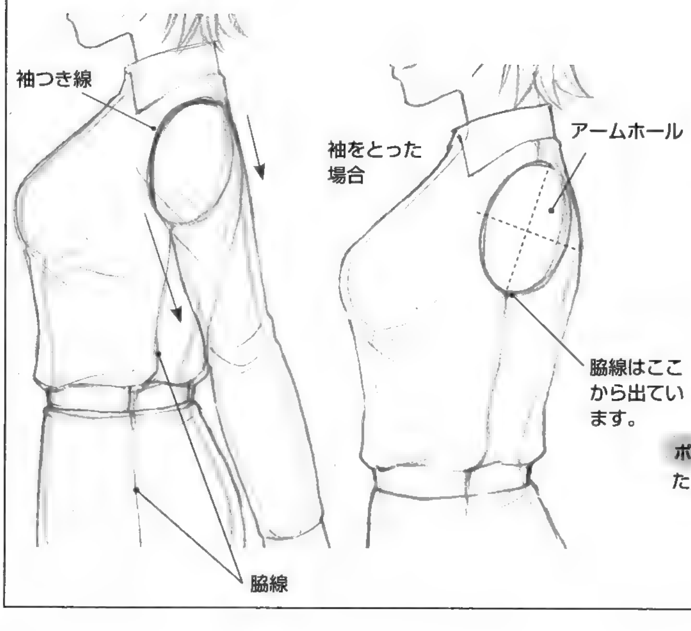
シワを表現する線
は、端がとがって
いるように描きま
す（抜きのある線）。

代表的なアングルでの標準的なシワ表現

腕を体からちょっと離してポーズをつけた場合の、肩、腕、腰まわりのシワを見てみましょう。

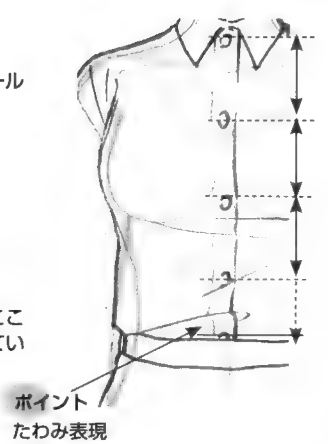


● 袖つき線と脇線

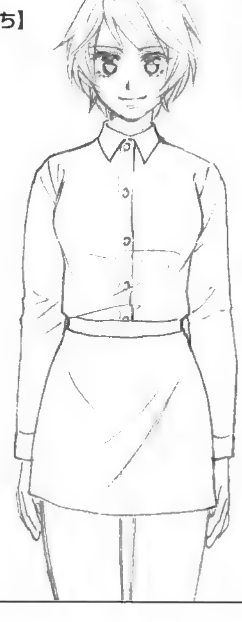


● ボタンの並び

【正面・気をつけ立ち】

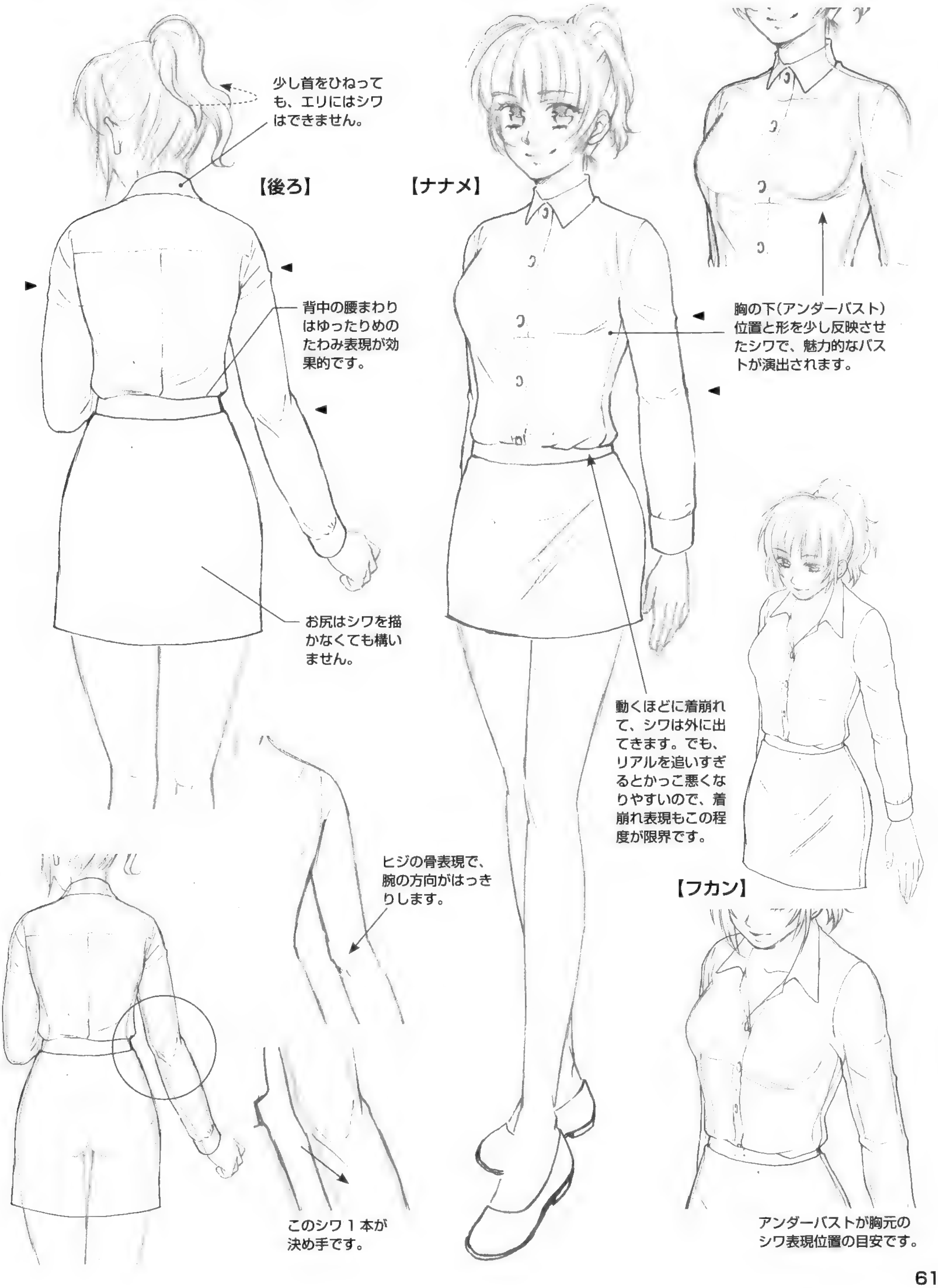


ボタンは均等の間隔で描きます。スカートのはき込み口まわりでのたわみ表現は、立体感が生まれます。



より自然なポーズのシワ表現

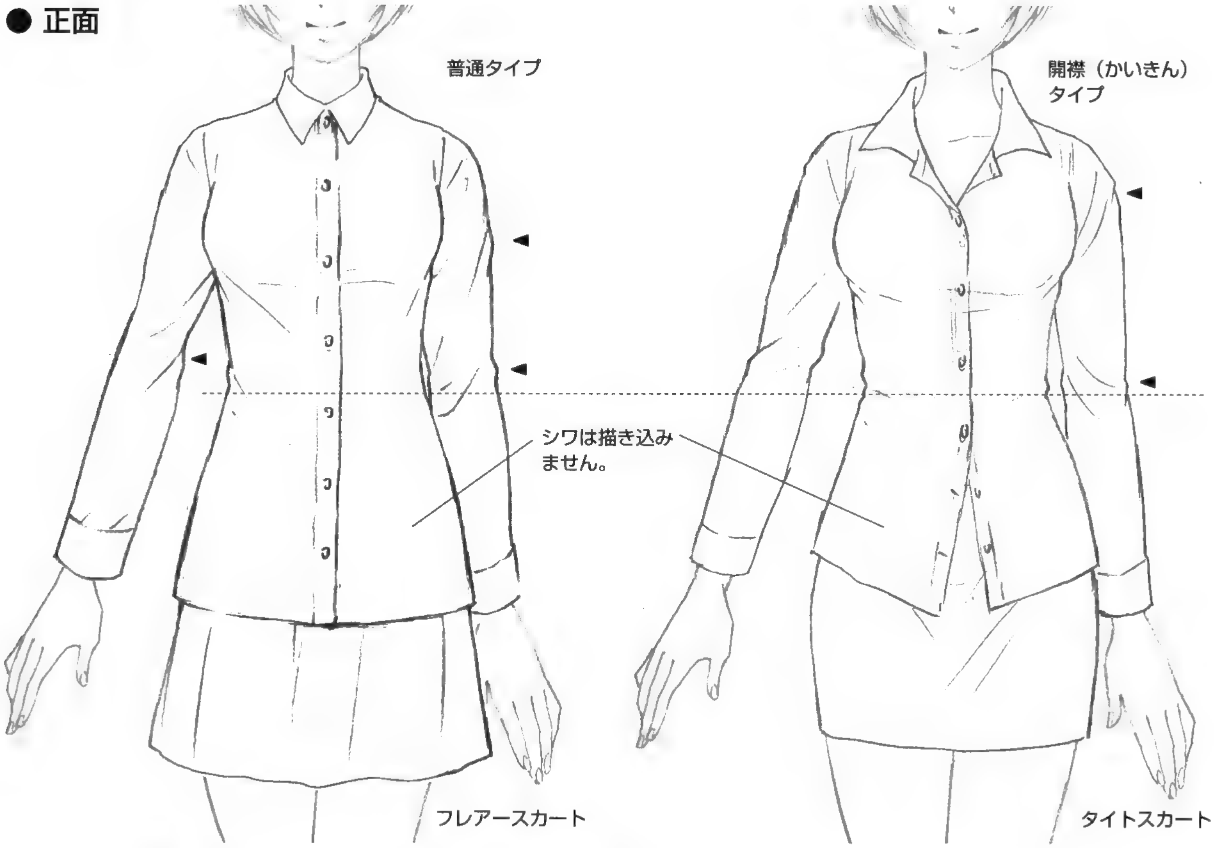
腕を自然に下ろすと、肩やヒジまわりにできるシワはポーズをとった時とは違います。

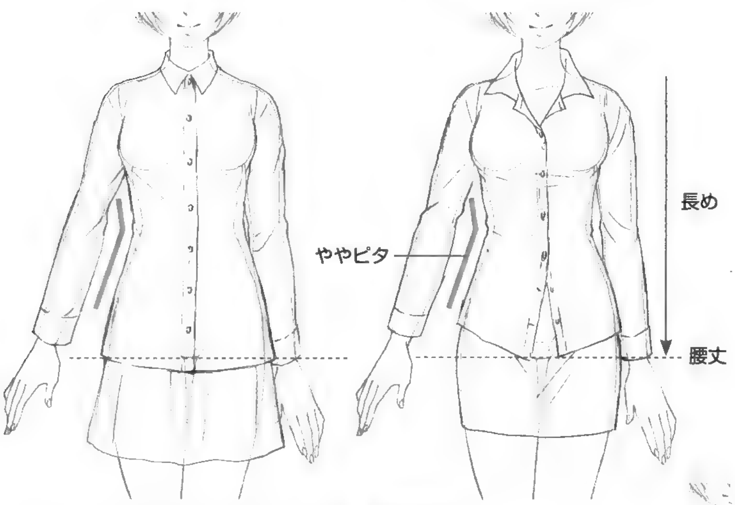


オーバーブラウス

スカートやパンツの上に出して着ることを前提に作られているブラウスです。すっきりしたシルエットがオシャレポイントになるので、ボディ前面、特に腰から下はシワをほとんど描き込みません。

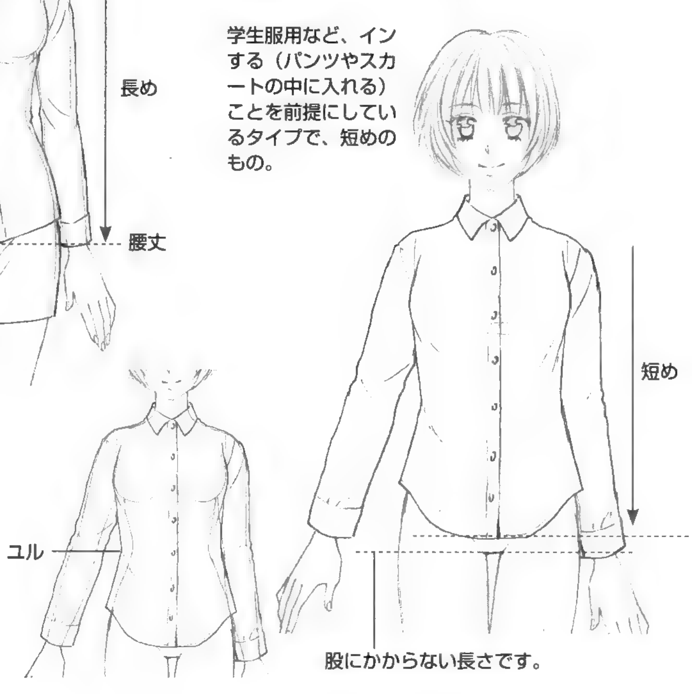
● 正面





参考：通常のブラウスの場合

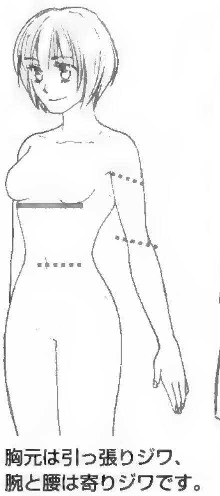
学生服用など、インする（パンツやスカートの中に入れる）ことを前提にしているタイプで、短めのもの。



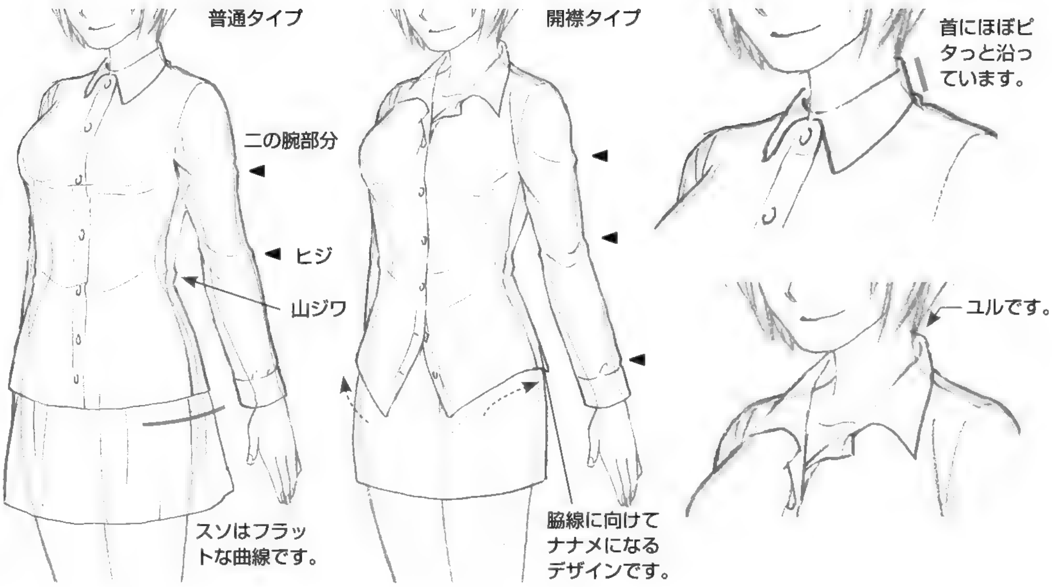
● ボディラインにだいたい沿っています（ややピタ）。
● 股にかかるぐらいの長さがあります（腰丈）。

オーバーブラウス…ボディラインがしなやかに現れるように、ややピタ気味なのが特徴です。

● ナナメ

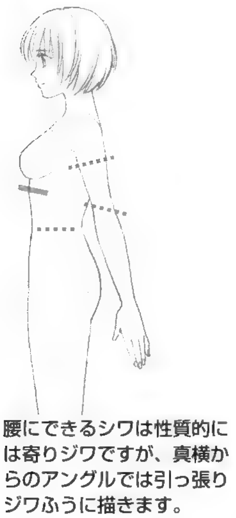


胸元は引っ張りジワ、
腕と腰は寄りジワです。

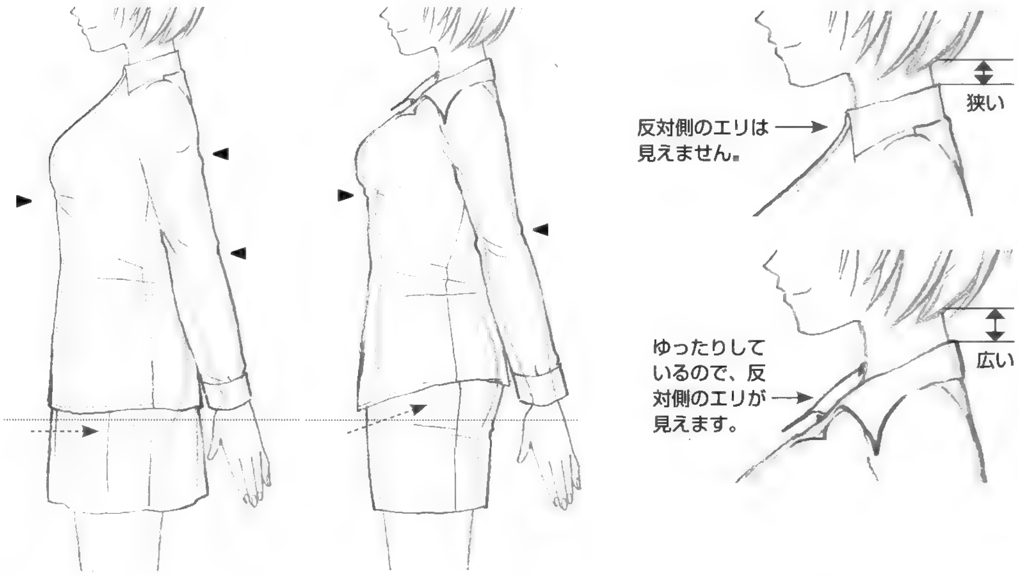


普通タイプ
開襟タイプ
二の腕部分
ヒジ
山ジワ
スソはフラットな曲線です。
脇線に向けてナナメになるデザインです。
首にほぼピタっと沿っています。
ユルです。

● 横

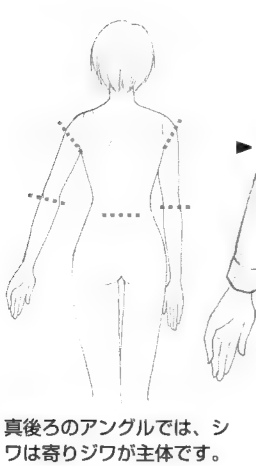


腰にできるシワは性質的には寄りジワですが、真横からのアングルでは引っ張りジワふうに描きます。

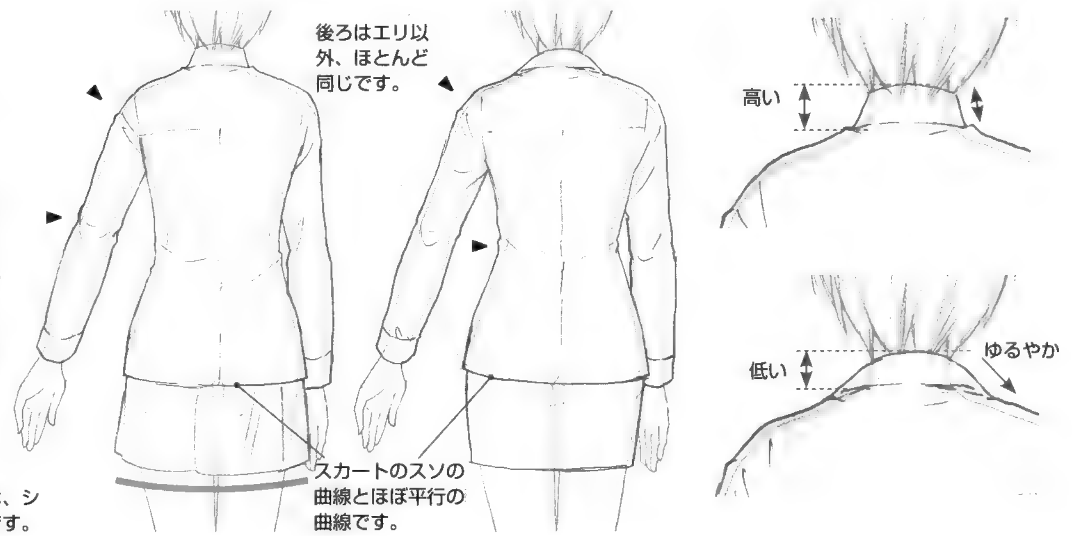


狭い
反対側のエリは見えません。
広い
ゆったりしているので、反対側のエリが見えます。

● 後ろ



真後ろのアングルでは、シワは寄りジワが主体です。

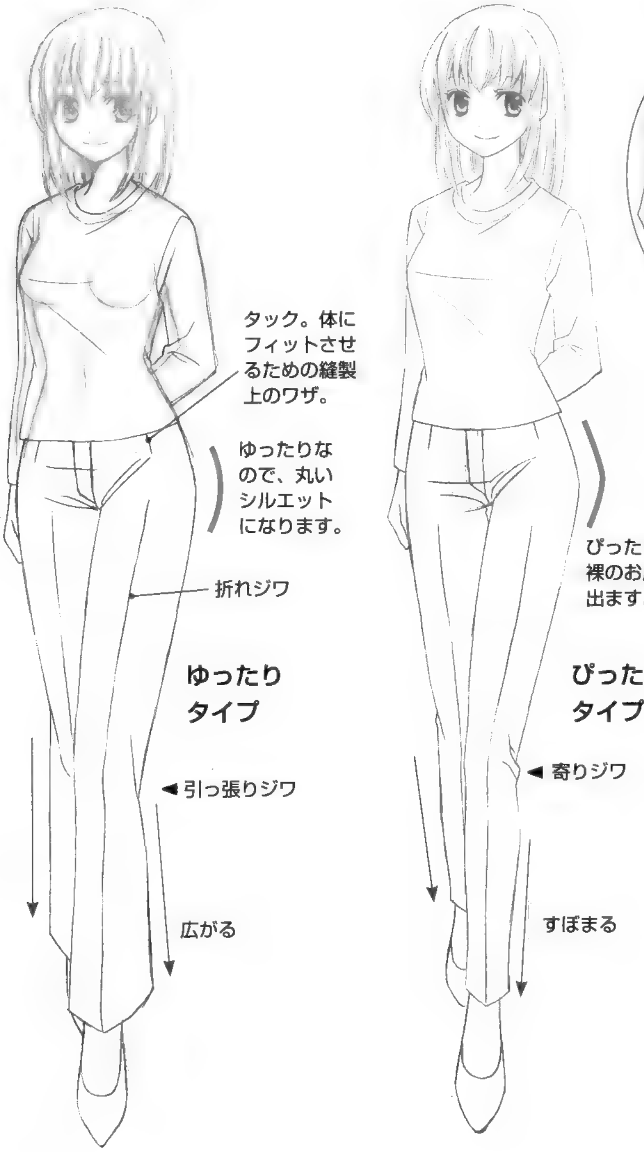


後ろはエリ以外、ほとんど同じです。
スカートのスソの曲線とほぼ平行の曲線です。
高い
低い
ゆるやか

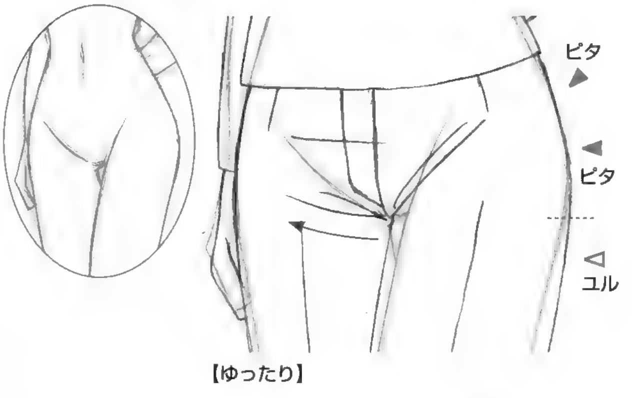
Tシャツとパンツスタイル

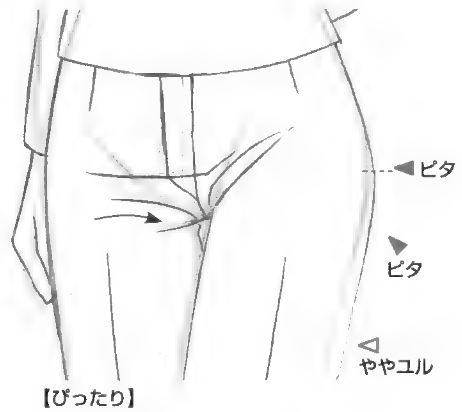
パンツは太さ（ユルピタのフィット具合）で、股付近（脚のつけ根）とヒザの寄りジワ、スソまわりの引っ張りジワが変わります。

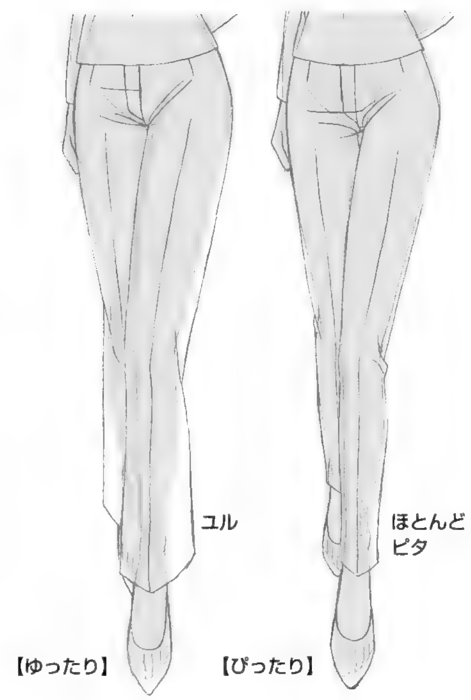
スラックス

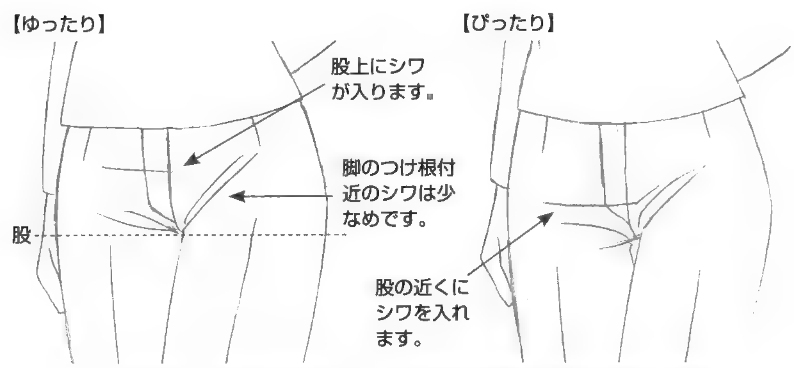


● お尻の形を形作るユルピタの違い



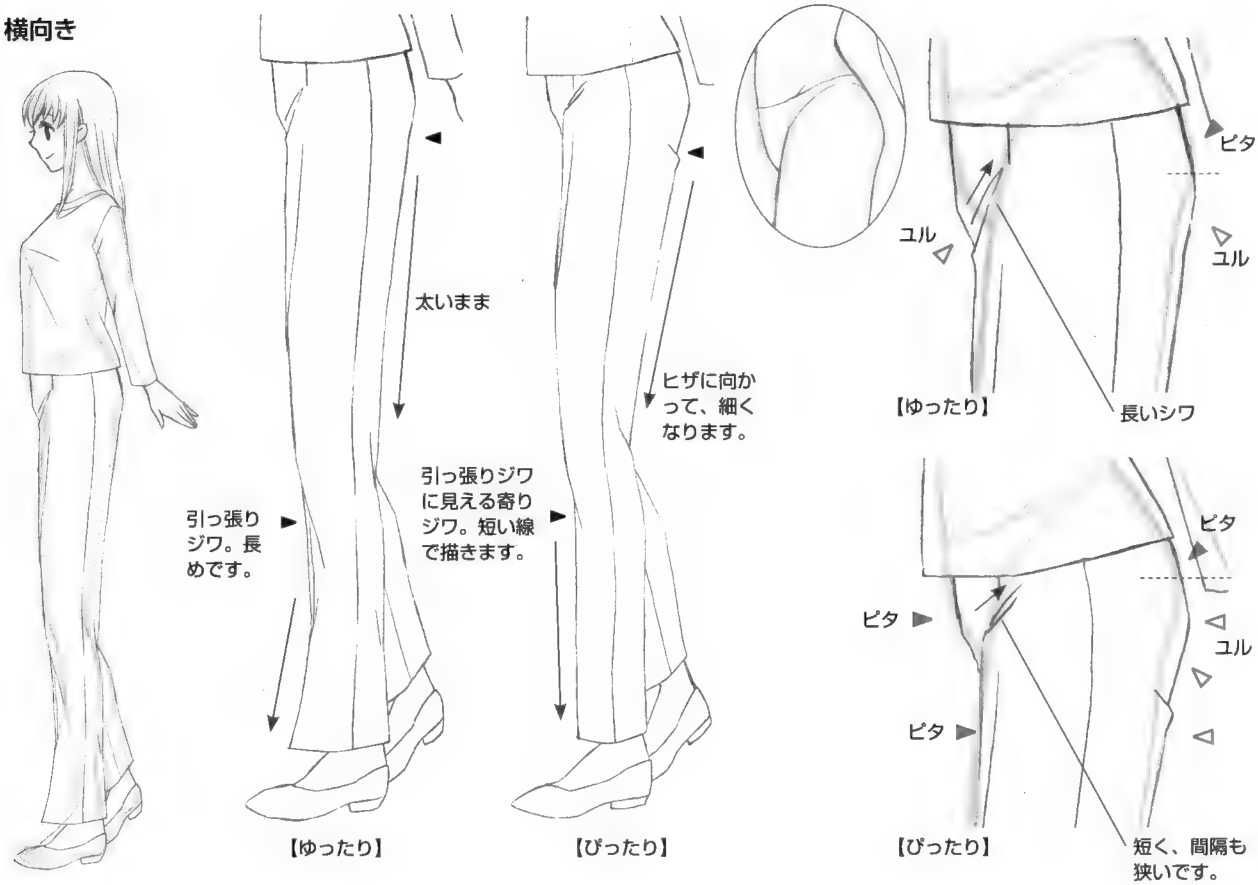




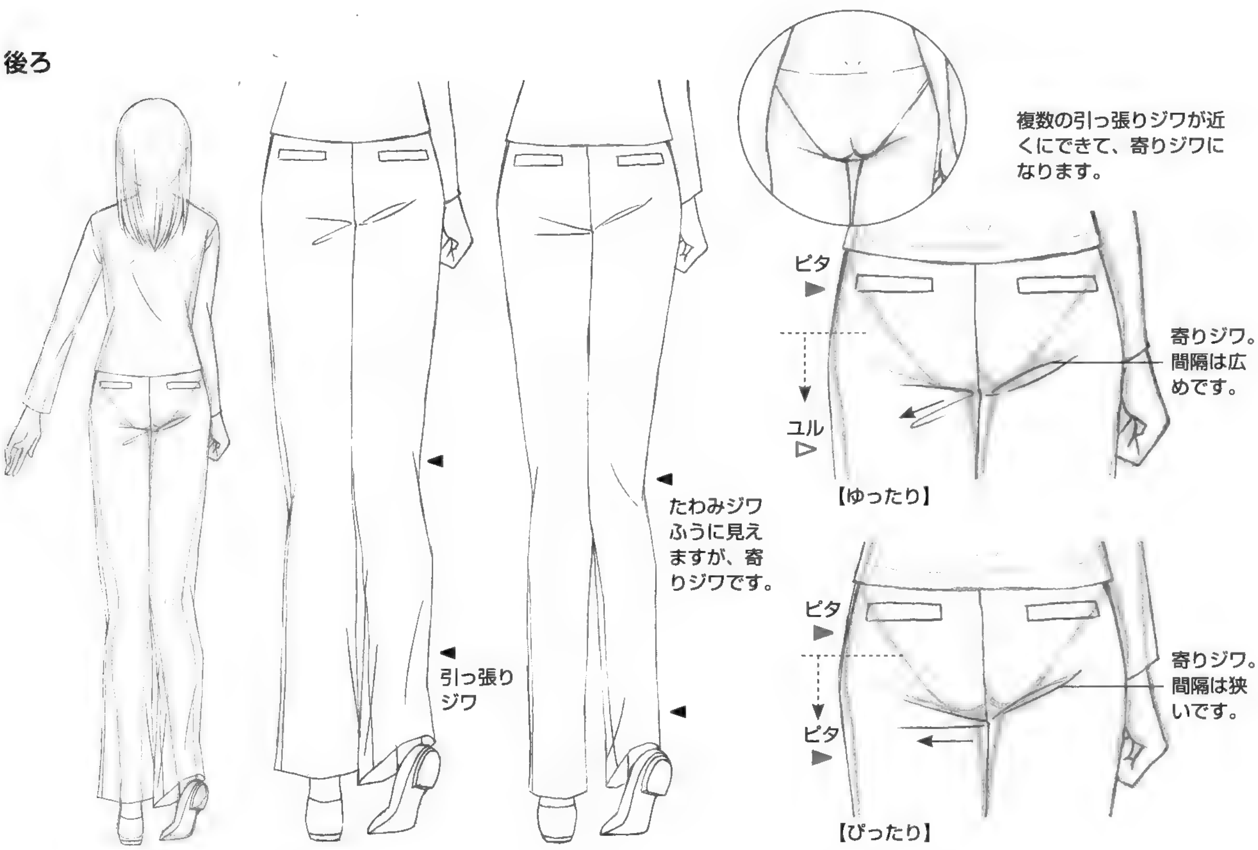


どちらもシワの数は同じです。シワの位置と間隔、脚のつけ根付近の曲線の向きの違いで、ユルピタが描き分けられます。

横向き

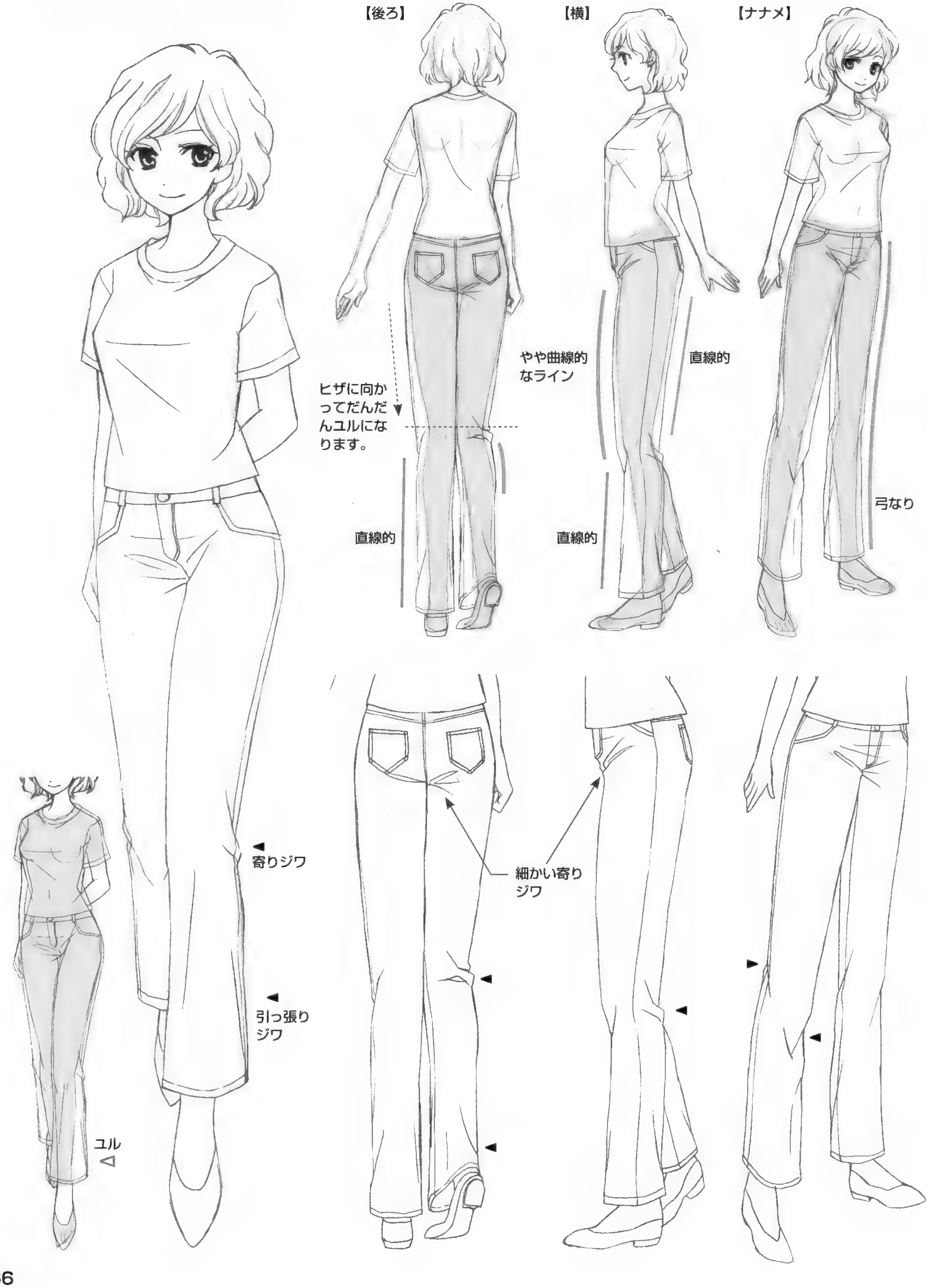

太いまま
ヒザに向かって、細くなります。
引っ張りジワ。長めです。
引っ張りジワに見える寄りジワ。短い線で描きます。
【ゆったり】
【ぴったり】
ピタ
ユル
ユル
【ゆったり】
長いシワ
ピタ
ピタ
ユル
ピタ
【ぴったり】
短く、間隔も狭いです。

後ろ


複数の引っ張りジワが近くにできて、寄りジワになります。
ピタ
ユル
寄りジワ。間隔は広めです。
【ゆったり】
たわみジワふうに見えますが、寄りジワです。
引っ張りジワ
ピタ
ピタ
寄りジワ。間隔は狭いです。
【ぴったり】

ジーンズ／ゆったりタイプ

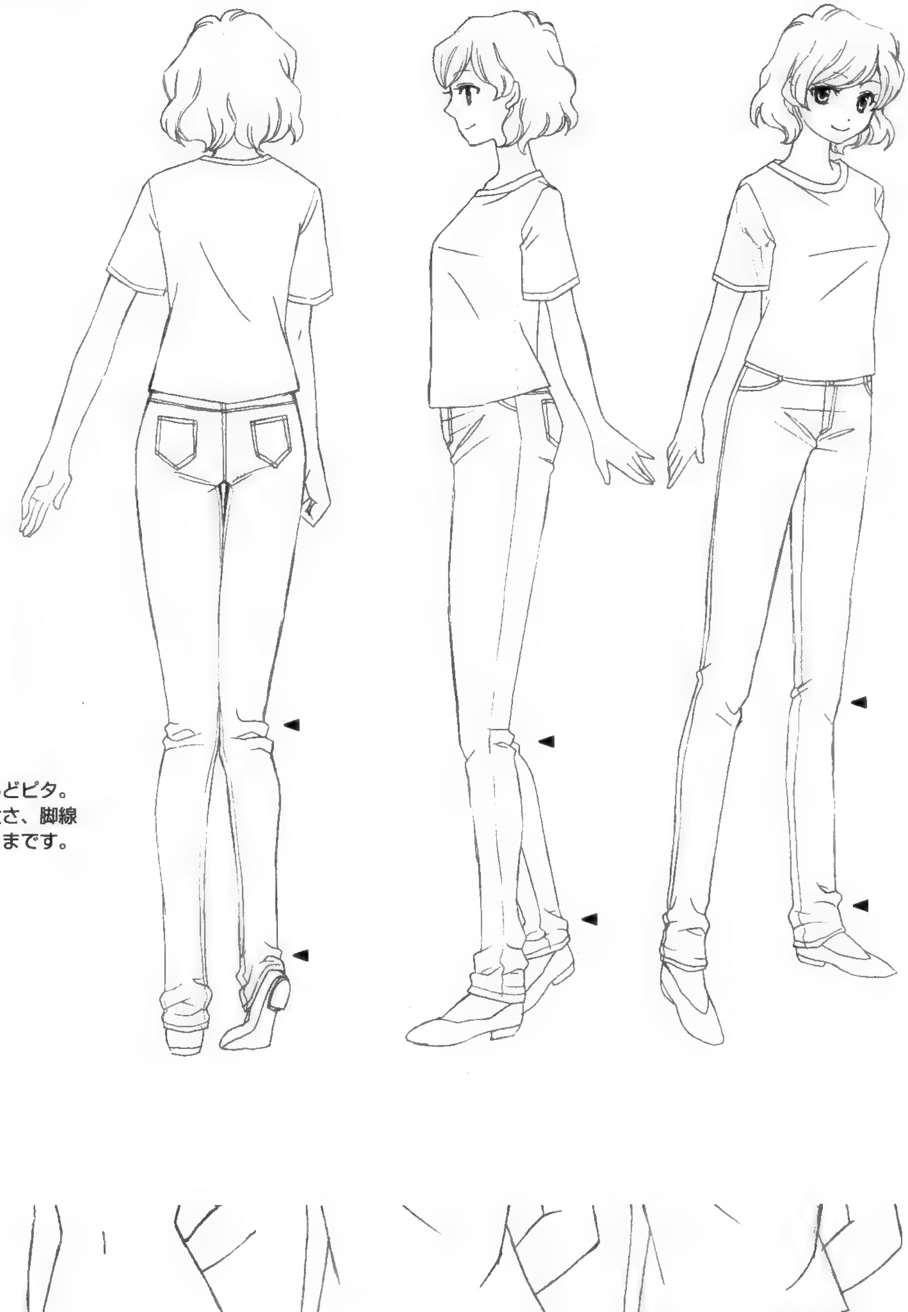
筒状のラインですが、太ももやふくらはぎ部分などに曲線を用いましょう。



ジーンズ／ぴったりタイプ

ヒザとスソにできる寄りジワが特徴です。







裸デッサン。股の部分にすき間ができます。



ぴったりタイプの場合。裸デッサンのまますき間をあけて描きます。



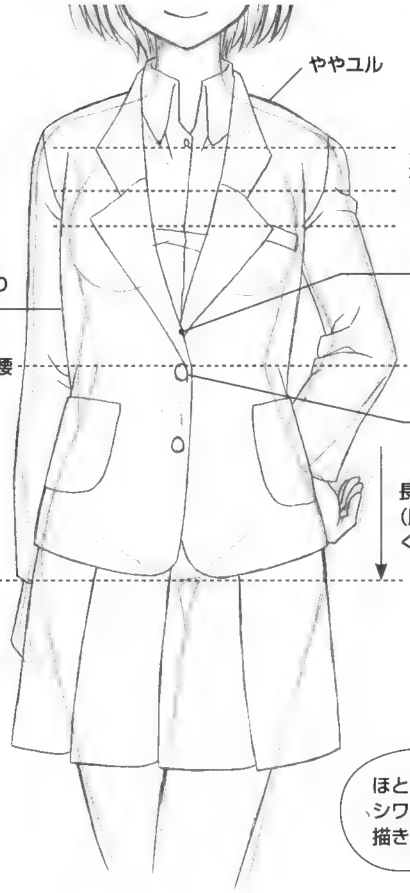
ゆったりタイプの場合。布にゆとりがあるので、すき間はなくなる配慮が作画に必要です。

ジャケット

制服のジャケットを見てみましょう。腕の動きに応じて肩やヒジに太い山型のシワ（寄りジワ）ができます。

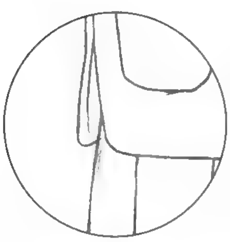
ボタンを留める場合





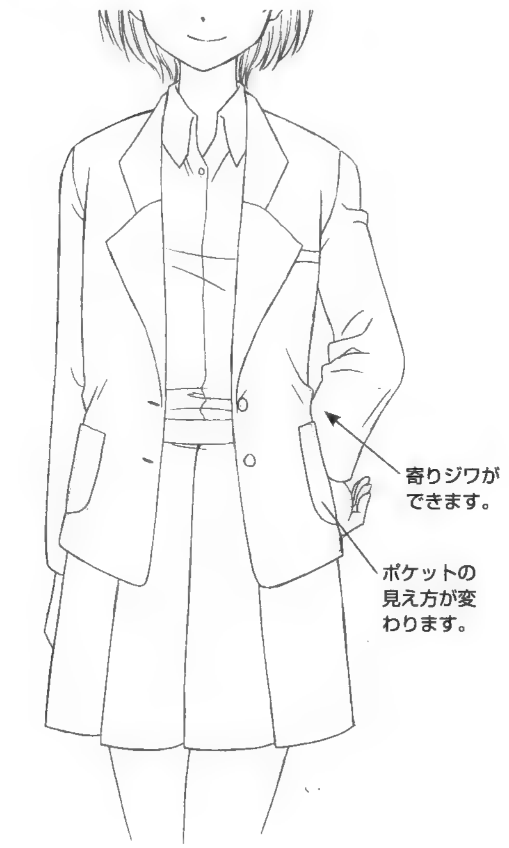




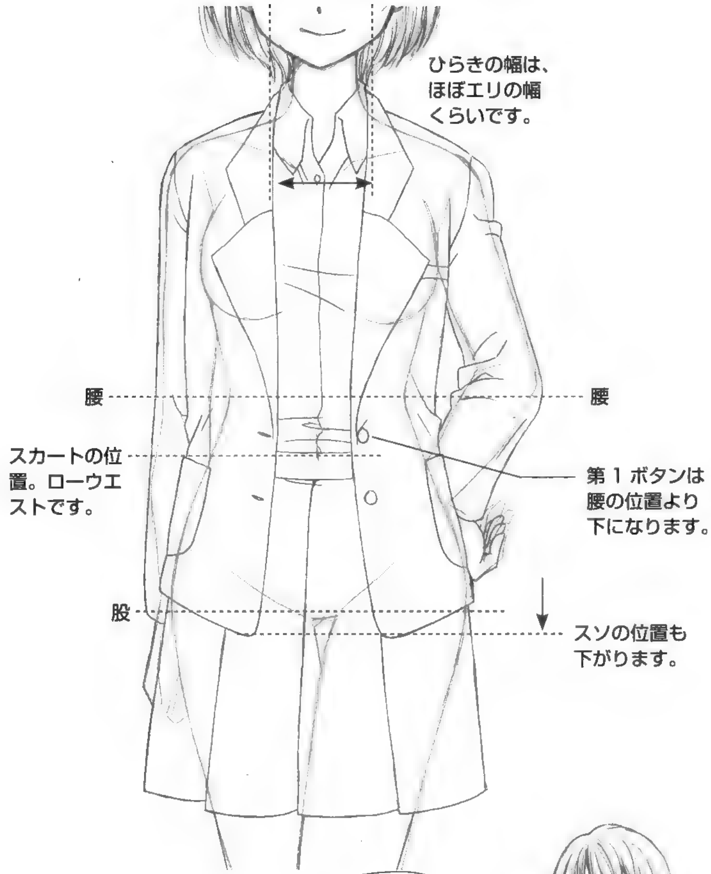

合わせのスソ部分



前をあける場合



寄りジワができます。
ポケットの見え方が変わります。



ひらきの幅は、ほぼエリの幅くらいです。
腰
腰
スカートの位置。ローウエストです。
第 1 ボタンは腰の位置より下になります。
股
スソの位置も下がります。



ボタンをはずした合わせのラインは直線的。でもゆるやかな曲線で描いてね。
腰までは、ほぼ真っ直ぐ。腰から下は、やや外側にひらきます。



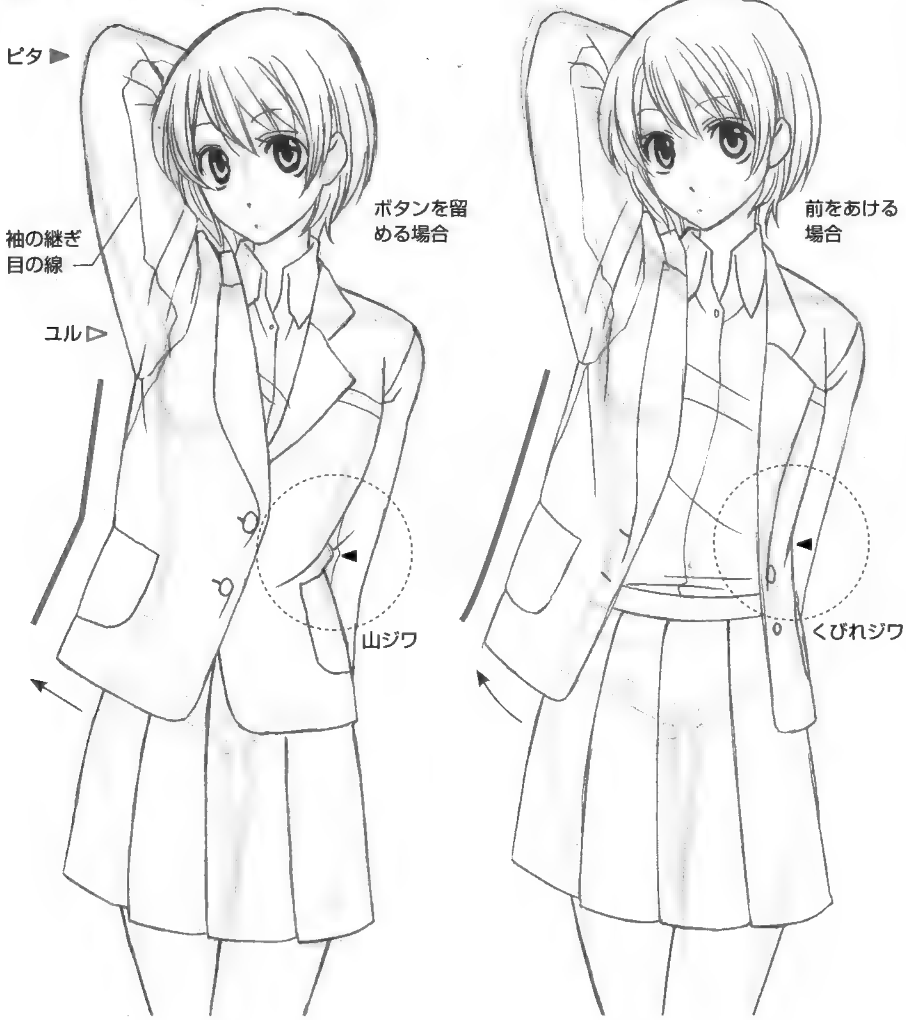
腕を後ろに引くとジャケットも後ろに引かれ、胸が出ます。
シワはできません。
動き
後退します。



ポケットの位置は後ろ寄りになります。
腰のくびれがなくなります。

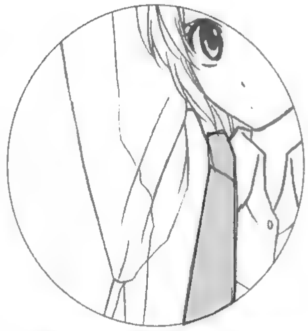
比べてみよう

● 片腕を挙げる





ボタンを留める場合

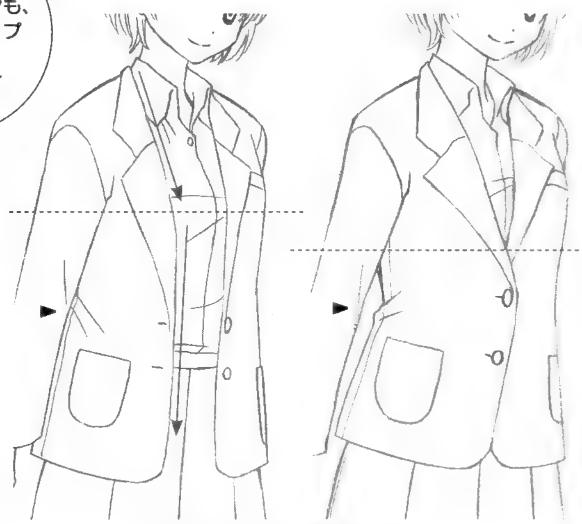


前をあける場合。エリの角度がナナメになり、肩口まわりのシワも長くなり、複雑に見えます。

● 歩く

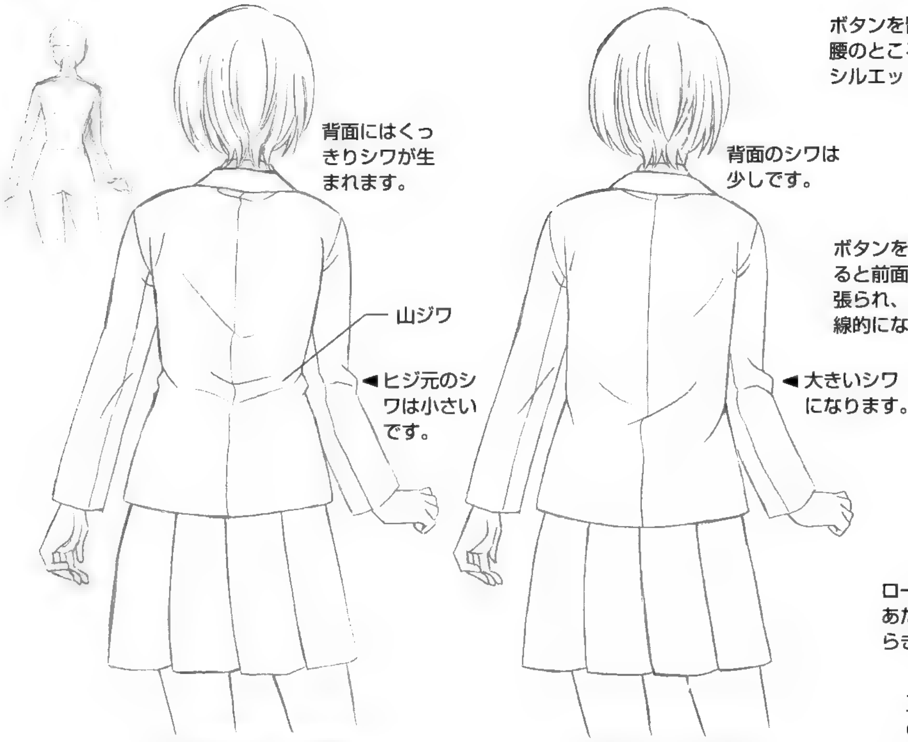




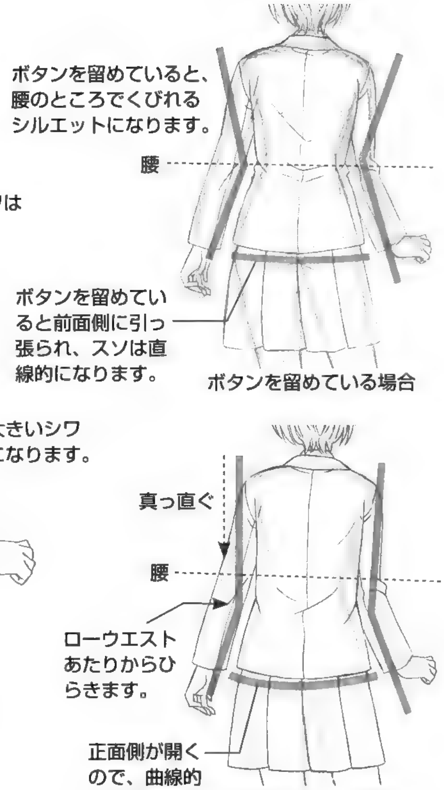


腰にできるシワが異なります。

● 後ろ

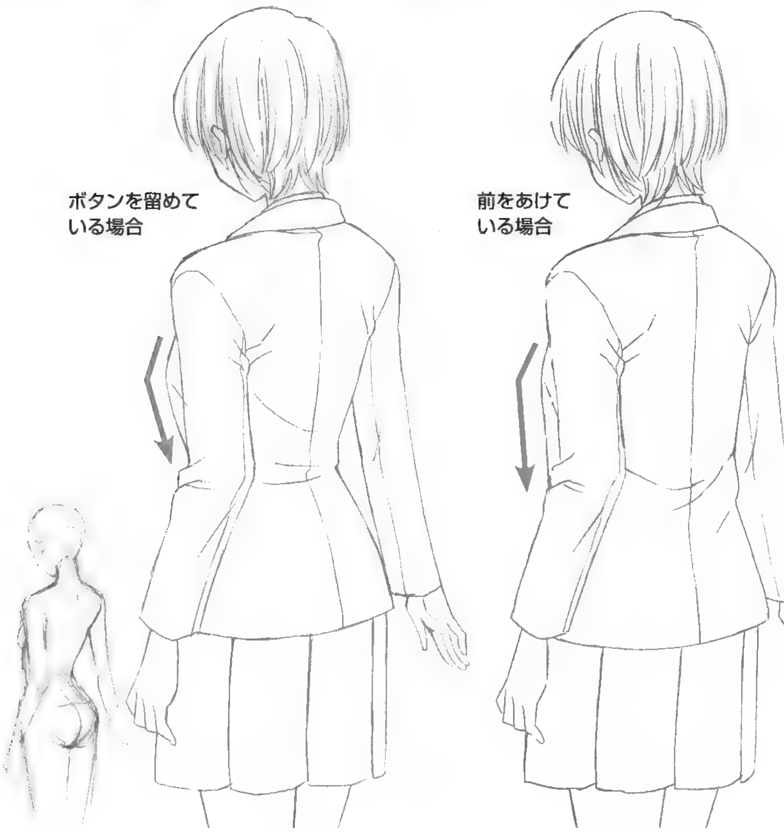


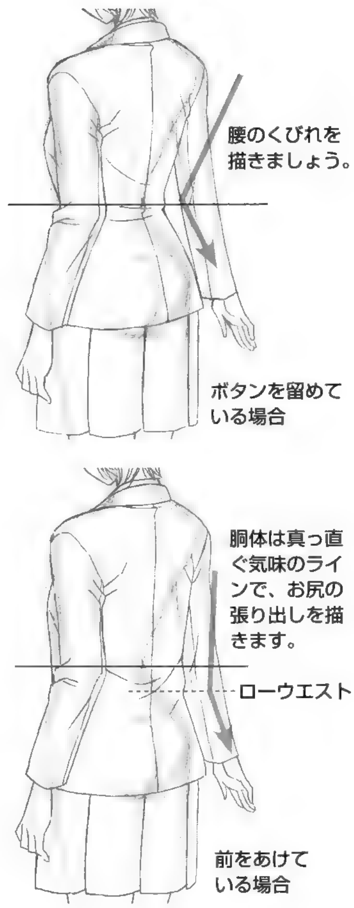
ボタンを留めている場合　　前をあけている場合



● ナナメ後ろ

胸元、背中のライン、腰まわりのシワの違いをとらえましょう。





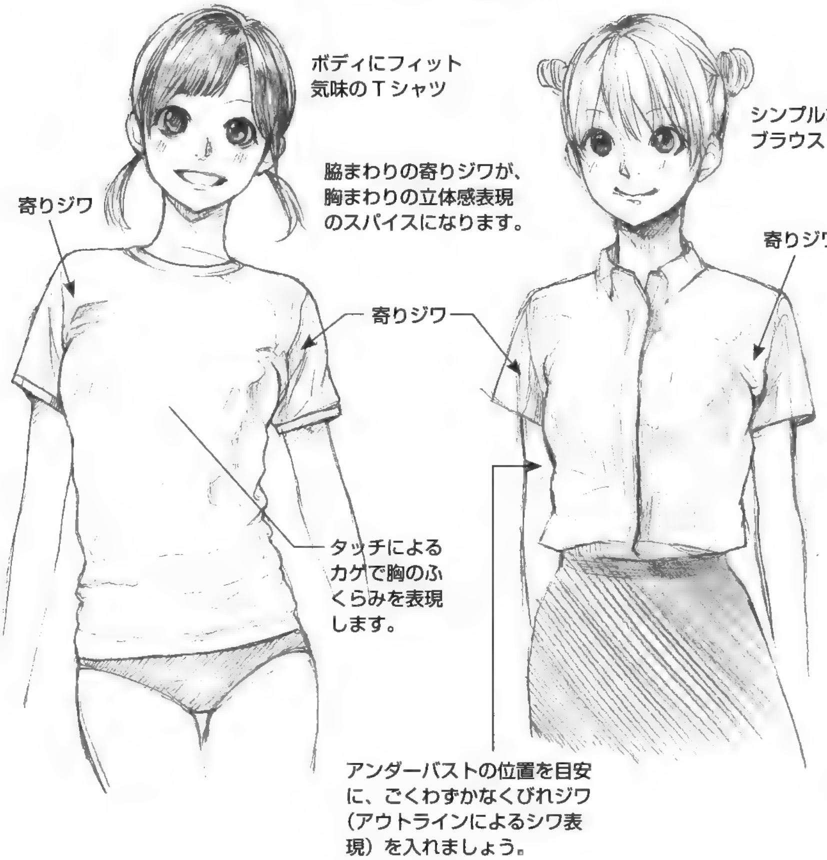
バストとヒップの表現

美しいバストラインやヒップラインは、ファッションにおいても重要な要素です。シワやタッチによる凹凸表現を見てみましょう。

バスト

● 自然なバスト表現

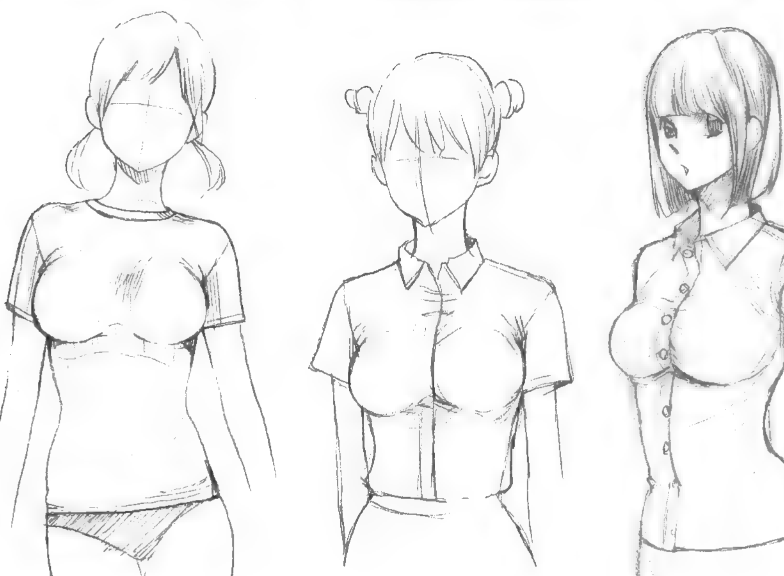
胸の形そのものは描かず、ふくらみをカゲと寄りジワや引っ張りジワで表現します。

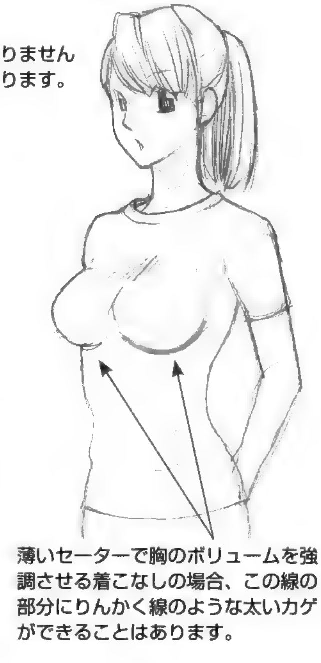




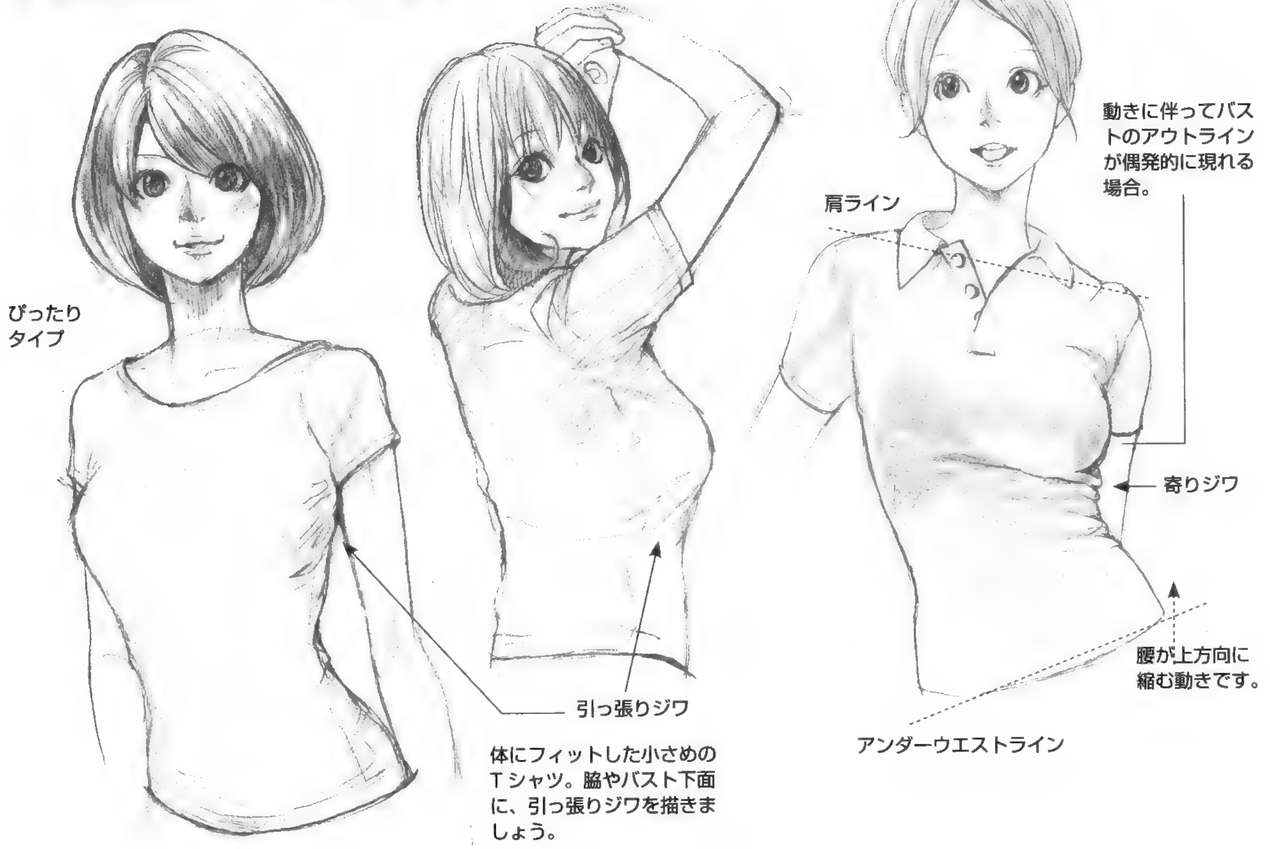
● 不自然なバスト表現

服がバストのりんかく線に沿って丸いアウトラインになることはありませんが、この表現はキャラ表現手法の一つとして、用いられることはあります。





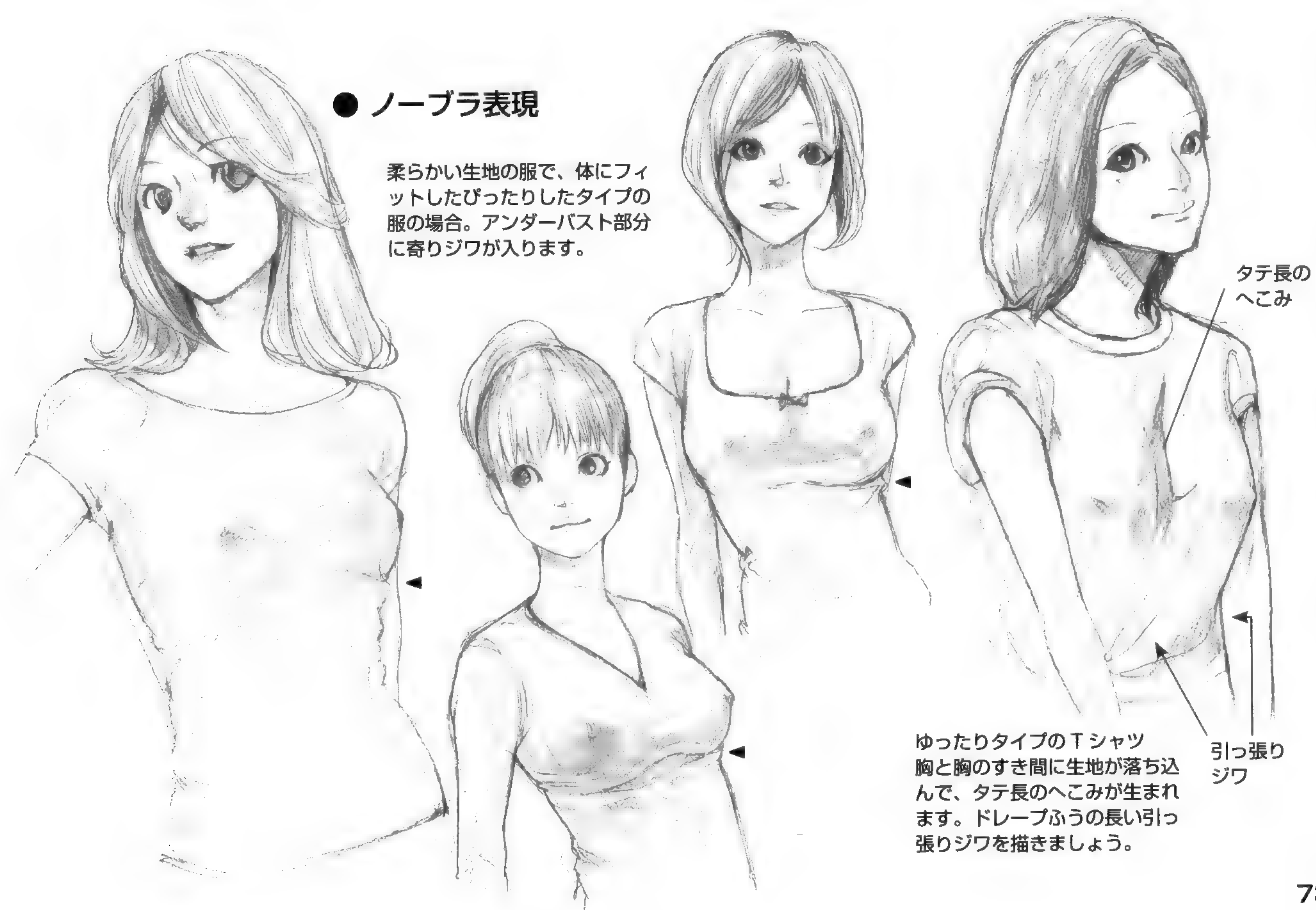
● 自然にバストラインを見せる演出



体にフィットした小さめのＴシャツ。脇やバスト下面に、引っ張りジワを描きましょう。

● ノーブラ表現

柔らかい生地の服で、体にフィットしたぴったりしたタイプの服の場合。アンダーバスト部分に寄りジワが入ります。

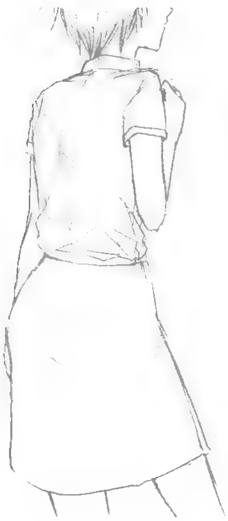


ゆったりタイプのＴシャツ
胸と胸のすき間に生地が落ち込んで、タテ長のへこみが生まれます。ドレープふうの長い引っ張りジワを描きましょう。

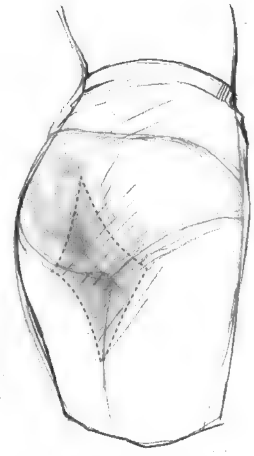
ヒップ

お尻の丸さの表現は、可愛らしさやかっこ良さを演出します。

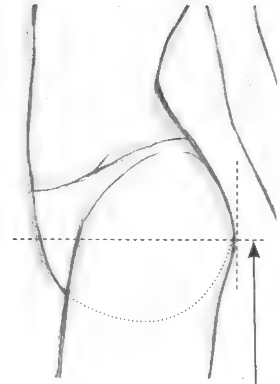
● ヒップラインとは







タイトなスカートでは、お尻と脚が作り出す立体（曲面）のカゲが反映されます。

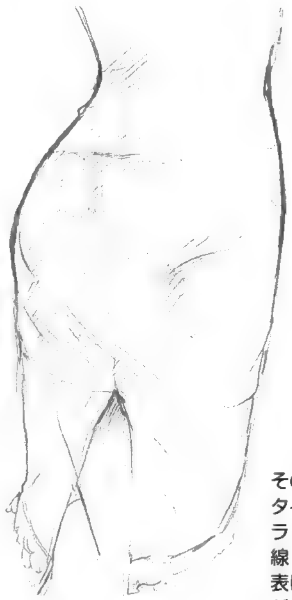


最も張り出した部分。この位置が下がるとかっこ悪くなるので、パンツの中にはお尻を支え、この位置を高くする保つ機能を持つものもあります。

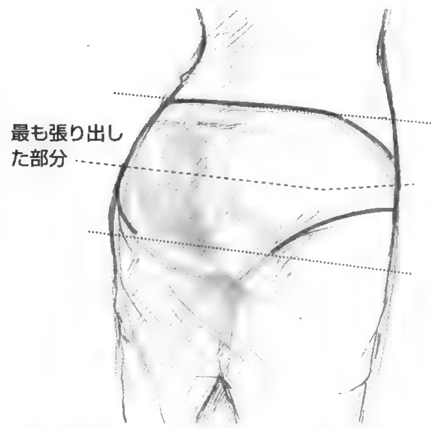
● パンツも立体である



パンツは肉に食い込んで、腰まわりを覆っていますが、ゴム部分はわずかに盛り上がっています。



そのため、薄い生地のタイトなスカートやスラックスではパンツの線（ゴムのライン）が表に浮いて見えることがあります。



浮き出して見える可能性の高い場所。



着物は布地が薄く、パンツの線が表に出やすいので…



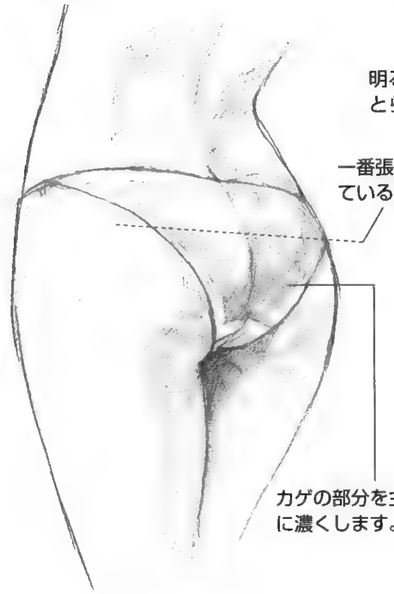
線が表に浮き出して見えないタイプのパンツがよく用いられます（Tバックパンツ）。



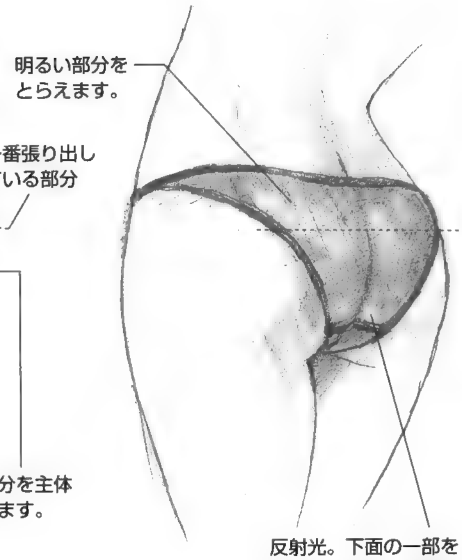
正面に近いアングルから見た時のこの部分もヒップラインといわれます。

●お尻の立体表現

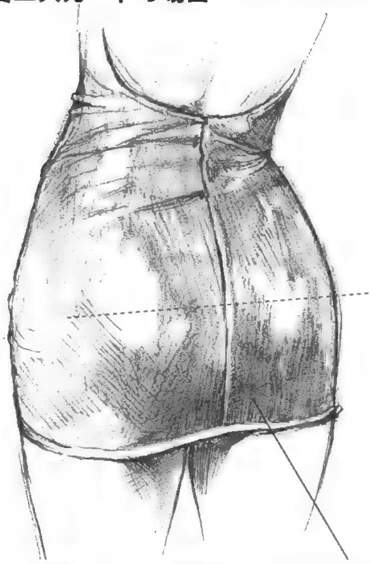
白いパンツの場合



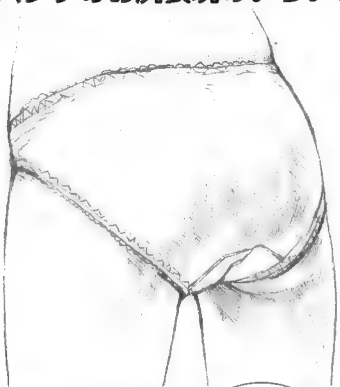
黒いパンツの場合



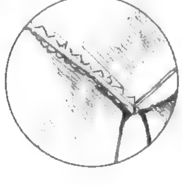
タイトなボディコンミニスカートの場合（ヒップラインを演出する衣装）



● パンツのお尻表現のいろいろ

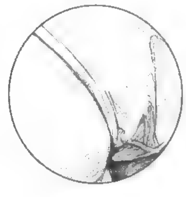


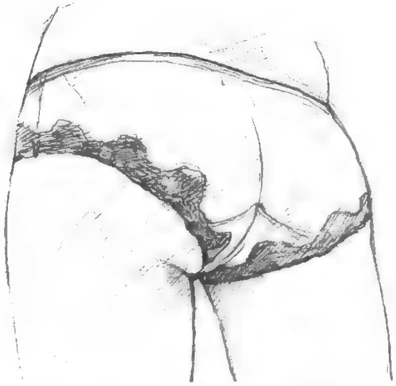
厚め生地タイプ…お尻の線が表に出ません。



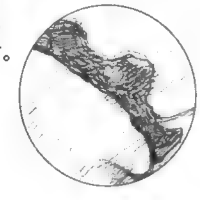


普通の生地タイプ…お尻の線の付近にシワを描きます。

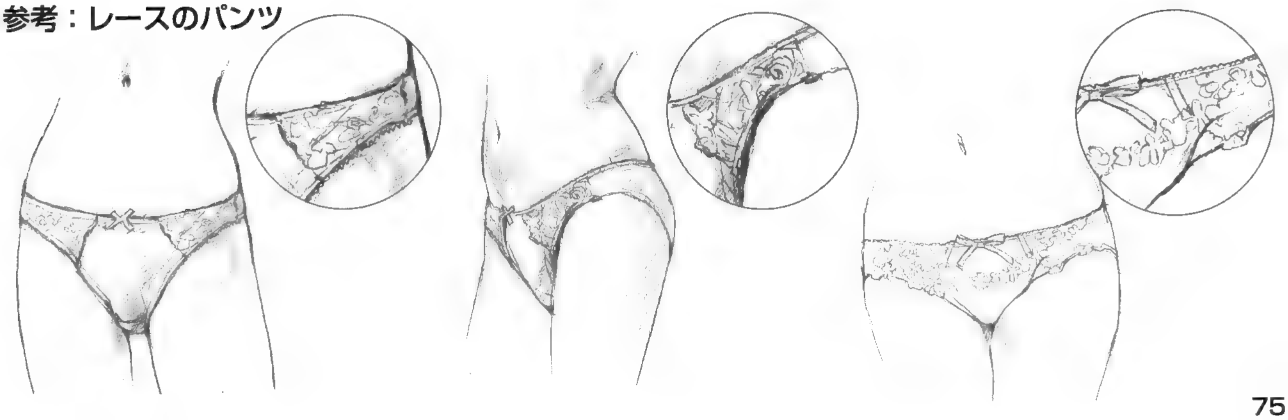




薄めの生地タイプ…お尻の線を描きます。



参考：レースのパンツ



作画の実際

「シワが多い衣装」をテーマに、作画実際を森田和明氏にお願いしました。プロの絵師による細かい描き込みの実際を見てみましょう。



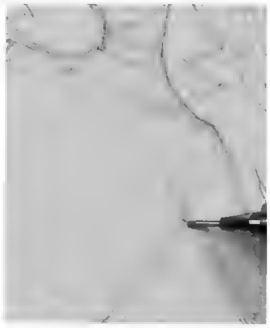
上半身を描く

ベーシックボディを描いて全身のアウトライン（シルエット）をはっきりさせたら、衣装を想定しながら体の各部分の形を描きます。

1. 首、胸まわり



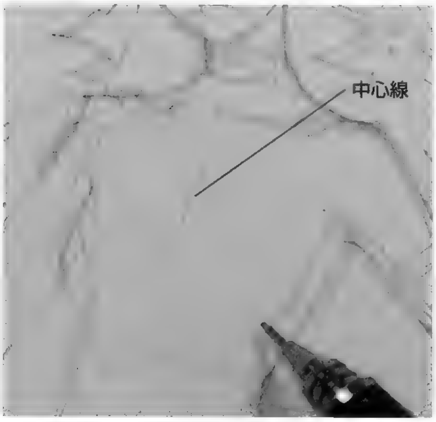
1. 首まわりをはっきりさせます。



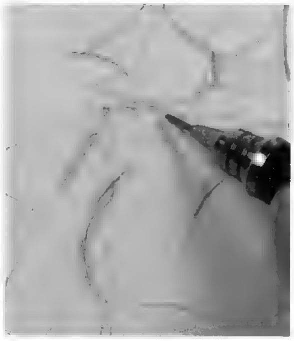
2. 肩をとり、腕の太さをイメージしながら脇の下をとります。



3. 肩まわりから腕を描きます。



4. 中心線をとって左右の胸を描きます。



5. 衣装で補正された形に胸のラインを整えながら、肩からのヒモのアタリを描き込みます。



4. 胸元まわりのビジョンを形にします。

上半身の作画にとりかかる前に…

ラフデザインとベーシックボディの作画

～大づかみ…でもバランスはできるだけ正しく、体と顔を描きます～



全くなんのビジョンもないところから描くことはできません。最初に打ち合わせのもと、ラフイメージを描きます。「代表的なシワを語る」に適したアイテムやポーズ（全体の雰囲気）をざっと模索します。



上半身の作画に入る前に、大づかみに全身を描きます。最初に頭部のアタリを描きます。



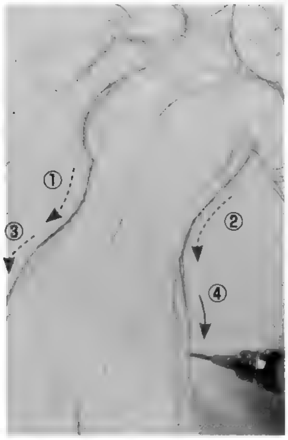
体・ポーズを描きます。



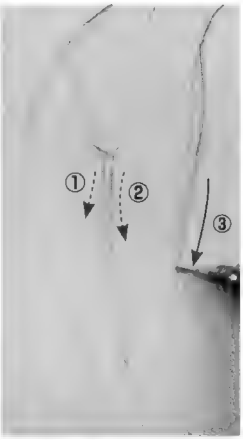
表情がわかる程度に顔を描き、シルエットとしてとらえられる程度にヘアスタイルのアウトラインをとります。

2. 腰、脚部

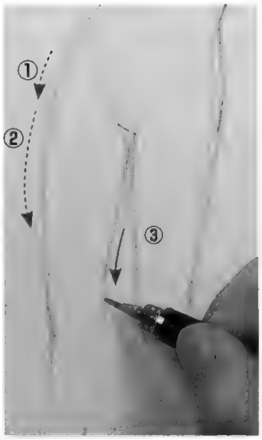
衣装のアウトラインをとっていきます



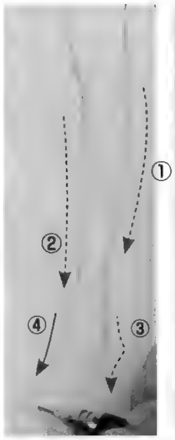
1. 胴体の形を整えます。



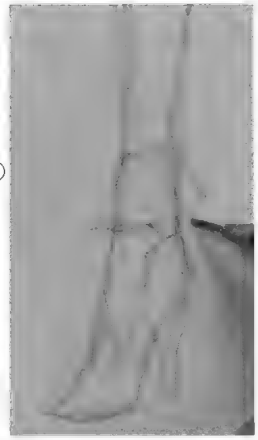
2. 脚線を描きます。



3. ヒザまでを片脚ずつ仕上げる感覚です。

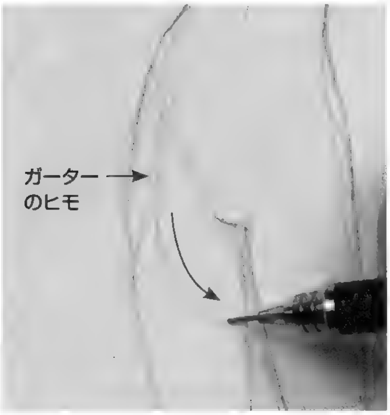


4. ヒールのアタリごと足を描きます。

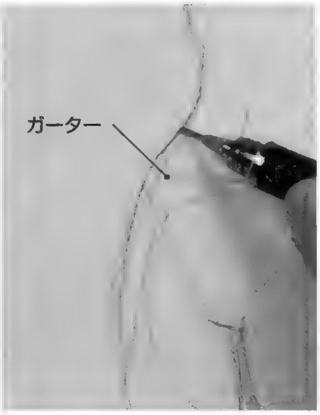


5. 足首まわりのひらひらのアウトラインをとります。

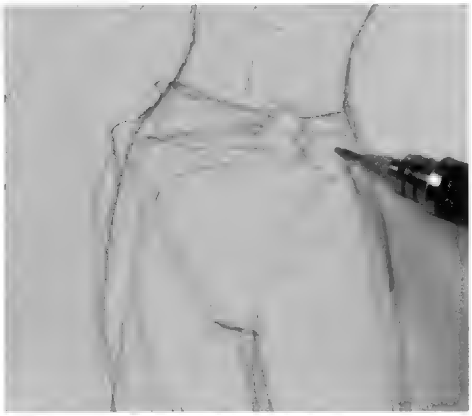
3 ソックス　腰、マント



1. ガーターからのつながりごと、ニーソックスのアタリを描きます。



2. ガーターパーツのアタリをとり、腰まわりの線をはっきりさせます。

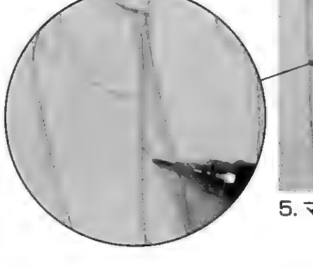


3. 腰まわりのデザインパーツのアタリを描きます。



4. 腰からのひらひらパーツのアタリを描き込みます。

脚の間から見えるマントライン。忘れがちですが、「マントは体の後ろに流れる」意識で最初に描き込みます。





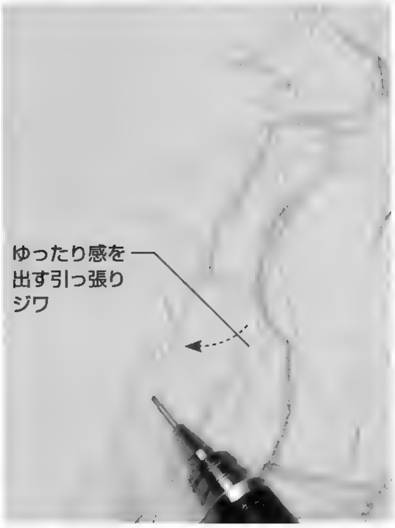
5. マントのラフを描きます。



6. 空間、なびきを意識しながら、反対側のラインのアタリをとります。

☞体のラインを整えながら、衣装のアタリをとっていく

4. 袖、胴体



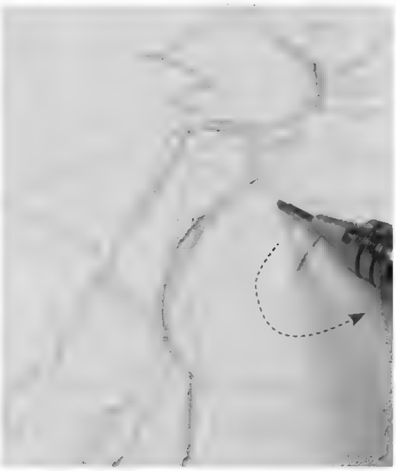
1. ゆったりした袖を描きます。腕をもとに山型のアウトラインをとりましょう。



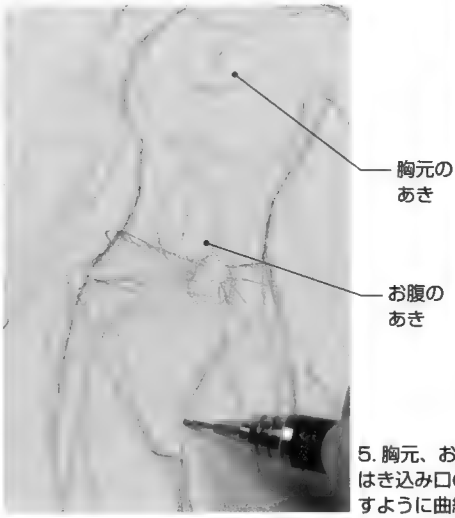
2. 体側をゆるやかな曲線で描きます。



3. 手首まわりのひらひらの形を簡単にとります。



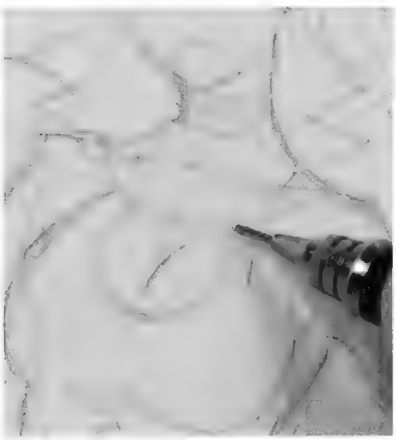
4. 胸元のあきを描きます。



5. 胸元、お腹のあきを描き込んで、はき込み口の線を下腹部の立体を出すように曲線で描きます。



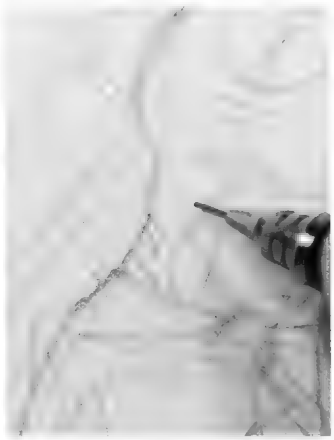
6. 脚のつけ根のラインを描きます。



7. 胸のボリュームを意識し、引っ張りジワをベースにした曲線で、寄りジワのアタリを描きます。



8. バストの中央部に引っ張りジワを入れます。



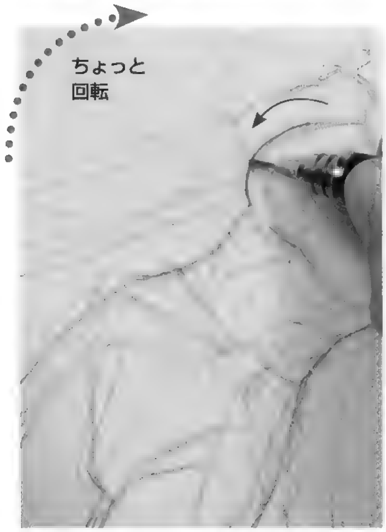
9. 服の素材感を意識して、腰まわりに引っ張りジワのアタリを入れます。

← ここまでが上半身の序盤。下地作りです

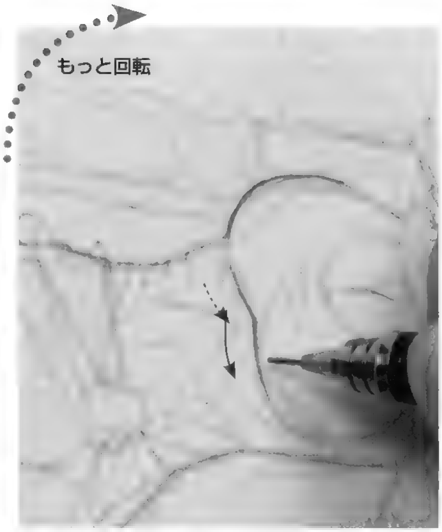
☞シワもアタリを描く。体の曲面と素材感を意識しよう

5. 胸元と首まわり

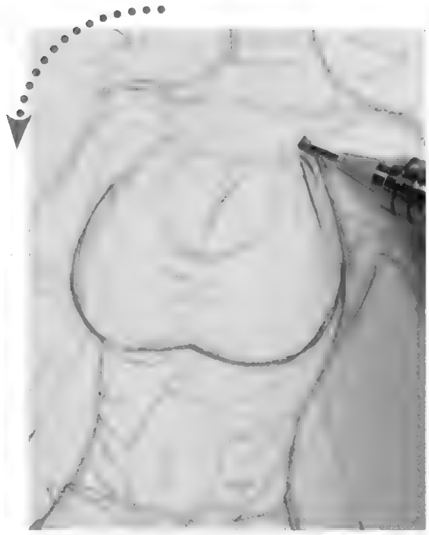
➡ ここから線作りになります



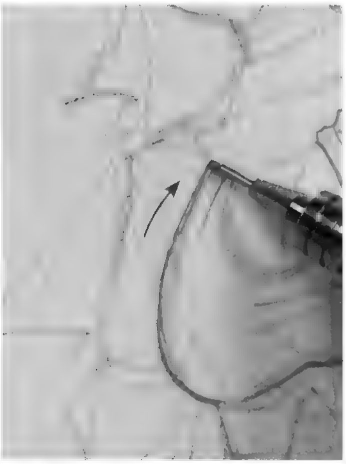
1. 胸のアウトラインをはっきりさせます。



2. 胸のボリューム感をちょっぴり強調した衣装なので、アンダーバストのシワをくっきり入れます。



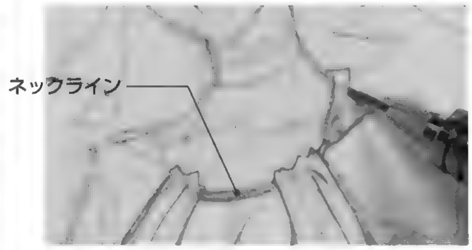
3. シワのアタリを確定させます。描く線の方向に応じて、紙の向きは小まめに変えましょう。



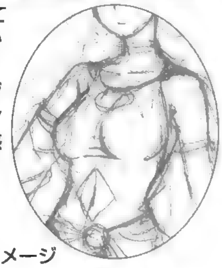
4. 右側とバランスをとりながらラインを引き、同じく引っ張りジワを入れます。



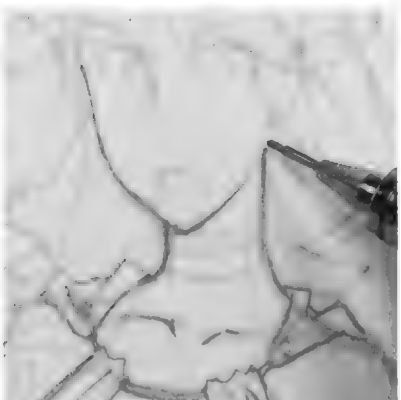
5. 胸元のあきを確定させます。



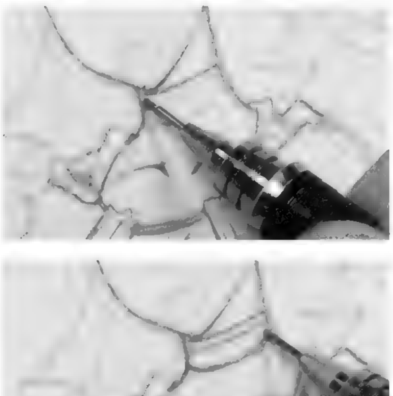
6. ネックラインの曲線をていねいにとり、肩口にかかる布を描きます。迷いなく描けるのは、ラフイメージで行うおおよそのデザイン段階で、衣装の構造や質感のイメージもつかんでおくからです。



ラフイメージ



7. 顔のりんかくを描き、首のラインを確定します。



8. 首の立体（筒状の曲面）を意識して、チョーカーを描き込みます。



9. ここから髪飾りなどの頭部の作画にあたり、髪の毛を描きます。

☞「ラフイメージ」とあなどるな。ラフイメージこそ設計図

6. 頭部



1. 右半分から描きます。



2. 髪の毛の下から出るティアラを描きます。



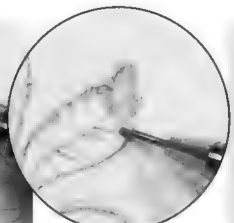
3. 羽根飾りはティアラを端まで描いて、羽のつけ根をはっきりさせてから描きましょう。



4. 羽の線。中心のラインを描きます。ごく小さいところですが、線の先が細くなるように気を使います。



5. 紙の向きを変え、もう一つの羽にかかります。



羽根飾りはエッジに斜線を入れて完成させます。



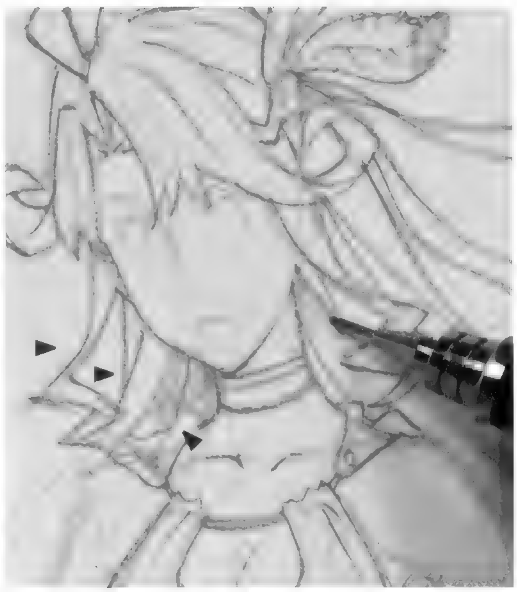
6. リボンを描きます。全体的な手順としては、原則として上から下、左から右へ描き進めていきます。



7. もう一つのリボンを描きます。



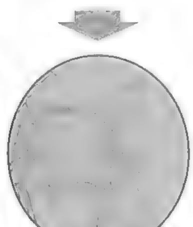
8. カールした髪の毛のアウトラインをとります。



9. 右半分を描き込み、首まわりを左右そろえます。



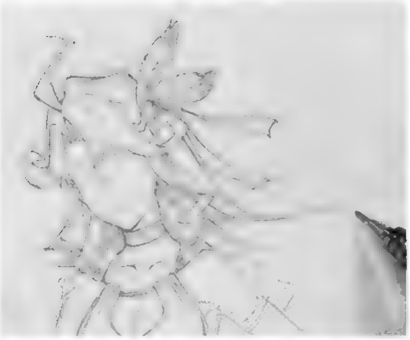
ラフイメージではリボンでした。



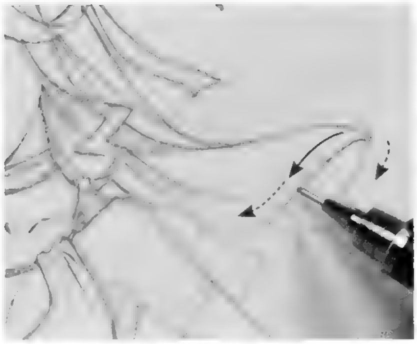
形のラフ（アタリ）を描く段階で、すでに変更しています。

☞ラフイメージという名の設計図は重要。でもしばられる必要はない

7. ショール、腕、上半身の完成



1. 首の後ろからなびくショールを描きます。



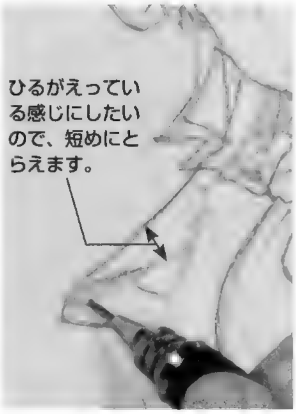
2. 柔らかさの出るようにゆるやかなＳ字曲線を用います。



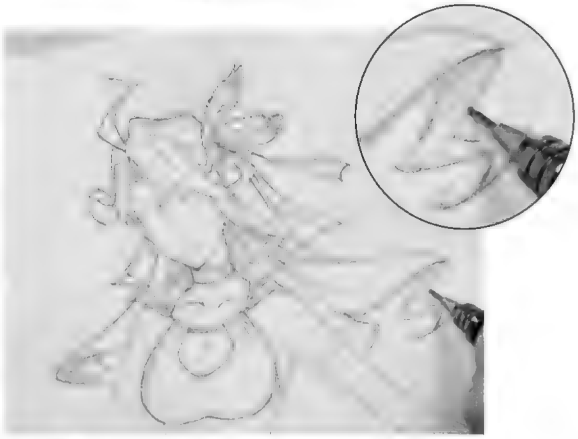
3. 細くなびく部分を描き、手前の重なり部分を描き込みます。



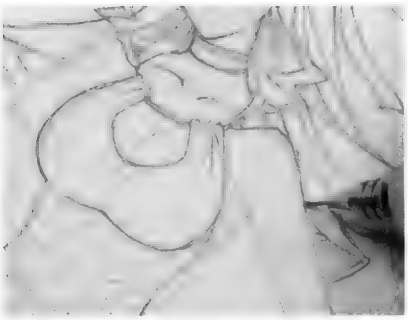
4. 反対側も同様に描きます。



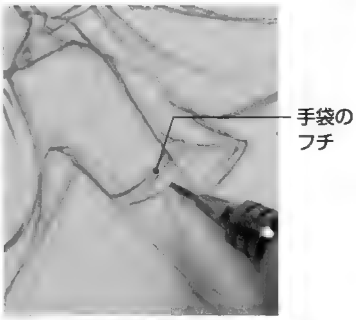
5. カゲをタッチで入れて奥行きを持たせます。



6. 逆側のなびき部分にもタッチを入れます。タッチのラインは細く、平行かつ均一になるように描き込みます。



7. 腕の装飾にかかる前に、肩から腕のラインを確定します。



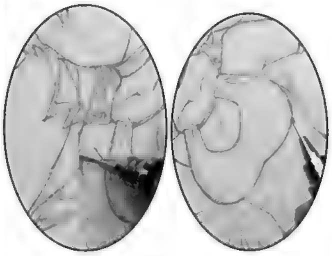
8. 腕の曲面を意識して手袋のフチのラインを描き、そのままシワを描いていきます。



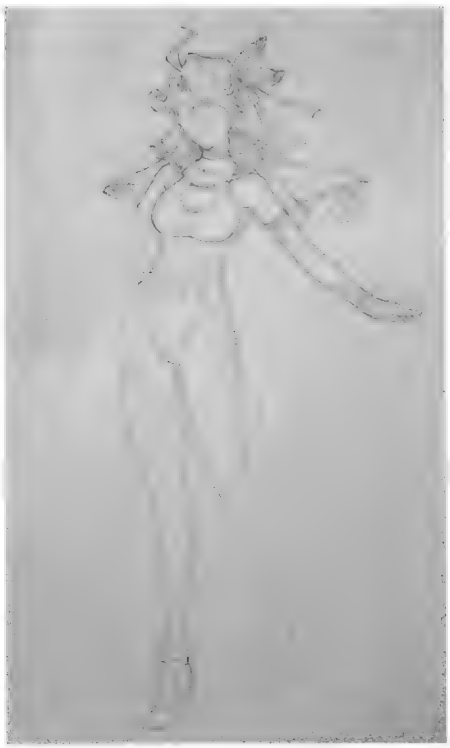
9. シワシワの入る長い手袋のシワは、寄りジワです。



10. 親指の出るラインを入れて、手袋らしさを出します。



11. 肩や胸まわりの線を整えて、主要な上半身パートの作画終了です。



やっと半分たどり着きました

☞ショールや長い手袋など、アイテムの知識は普段から調べ、培っておく

下半身を描く

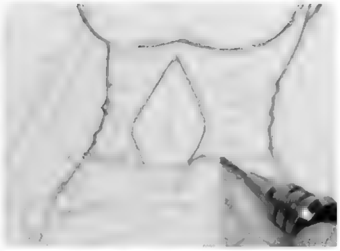
腰まわり、ガーター、ソックス、くつなどを仕上げます。

8. 腰まわりのひらひら

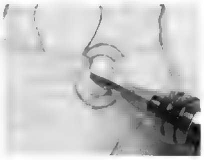


シワを反映した山状の起伏をつけましょう。

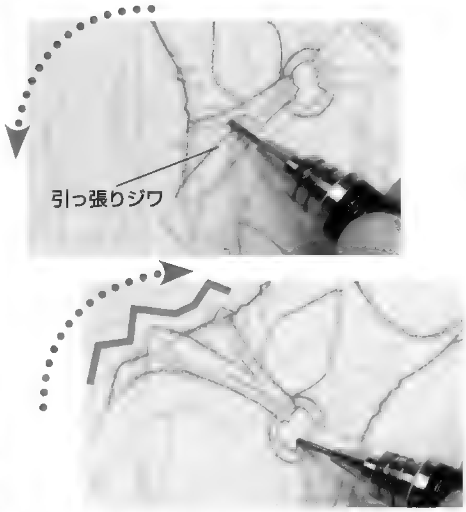
1. 脇の下からウエストにいたるラインをとって、胴体パーツを確定します。



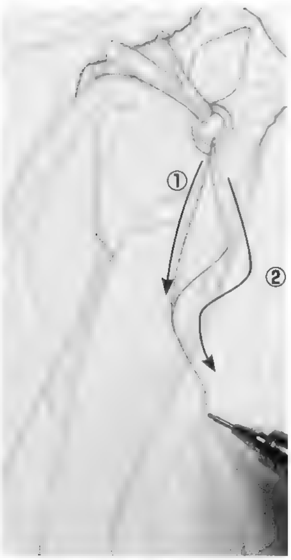
2. お腹のあきを描いて、リングを描きます。



3. リングにかかる布部分は、布の厚みを意識して描き込みます。



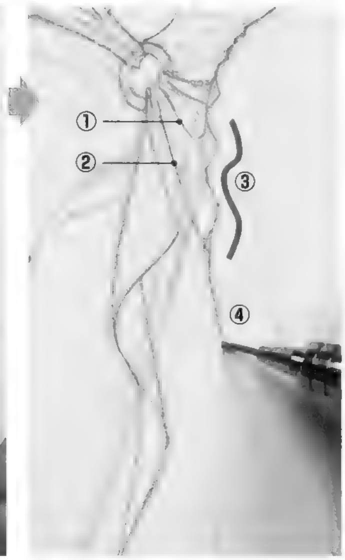
4. 腰まわりの布を描きます。柔らかく、たっぷりした布のイメージを、山ジワと引っ張りジワで表現します。



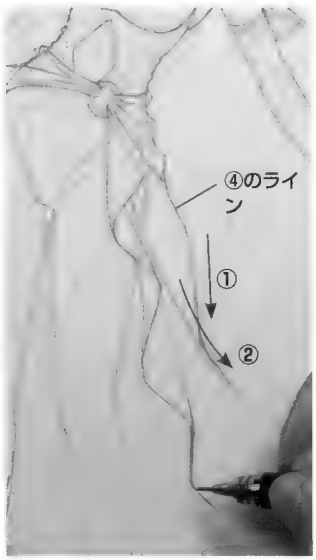
5. 腰元から垂れ広がるひらひらパーツを描きます。



6. 継ぎ目が角張らないようにしながら、波線状に描きます。



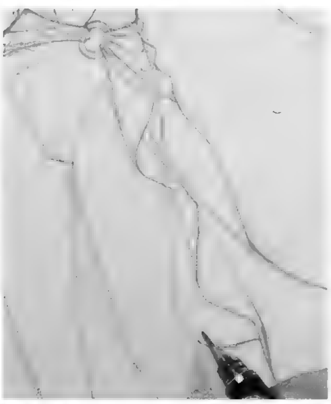
7. ① ②の引っ張りジワを描き込み、これを目安にしながら③波線の起伏を描きます。



8. 外側の形をとりながら、ひらひらを描き進めます。



9. ②と③が自然につながるように描きましょう。



10. 最後に一番内側の布の形をとります。



11. 脚の間に見えるマントのラインも確定させ、ここで左脚のガーターリボンのアタリを描き入れます。

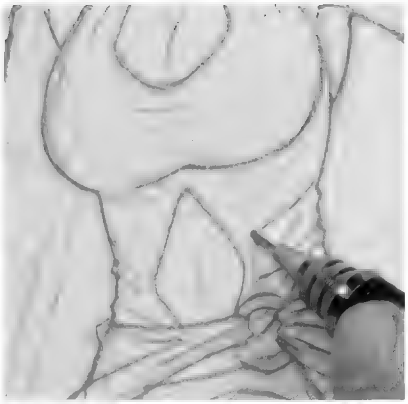


☞波打つひらひらは波線で描く

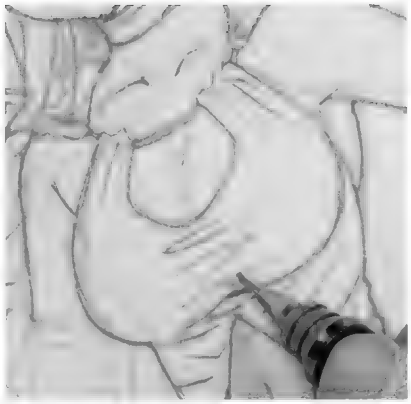
9. 胴体まわり



1. ガーターの上端のラインを確定します。



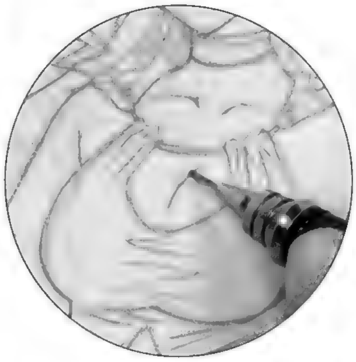
2. 腰まわりの引っ張りジワを描きます。

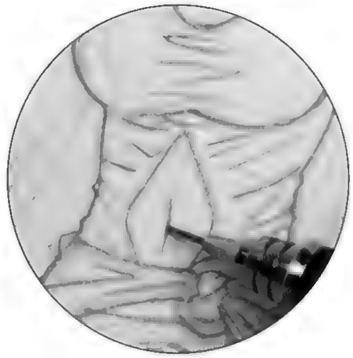


3. バスト中央の引っ張りジワを描きます。>状の線で、寄りジワ的な強い張りを表現します。



4. ヒモ付近にできる寄りジワは、少し立体感を意識して線に強弱を持たせます。



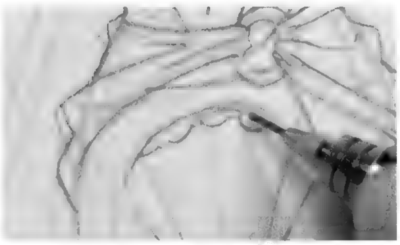


5. バストやお腹の線を曲線で描き込みます。胸のふくらみやお腹のへこみの「曲面」を意識して描きましょう。

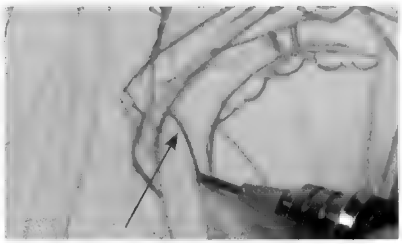
10. 腰まわり



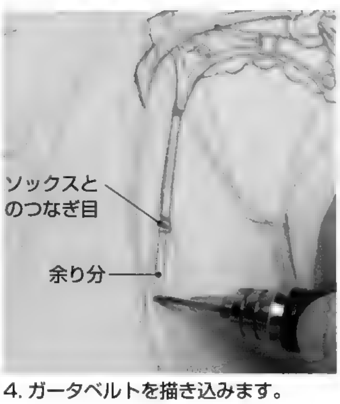
1. ガーター付近はレース状の装飾を意識して、細かい波線を用いて描きます。



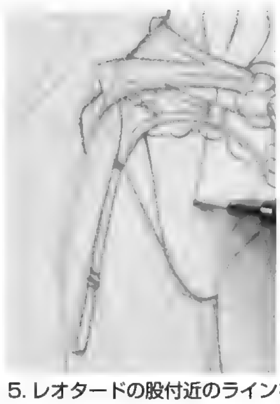
2. 一本調子の規則性ではなく、変化をつけて描きます。

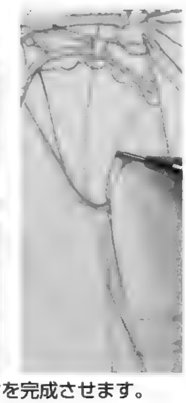


3. 曲線で腰まわりの丸さを表現しながら、ガータのベルトのラインを引きます。



4. ガータベルトを描き込みます。

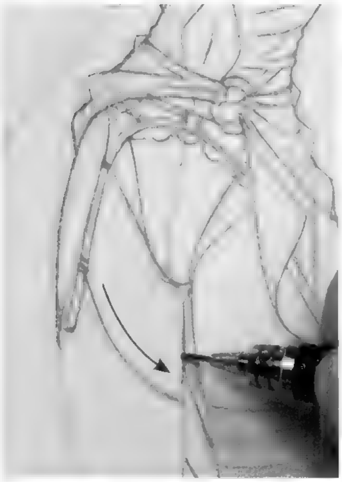




5. レオタードの股付近のラインを完成させます。

☞胸と腰…同じ素材のひとつながりの衣装でも、シワの線の質を変えよう

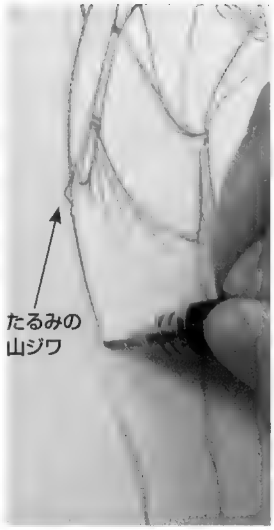
11. 右足ソックス



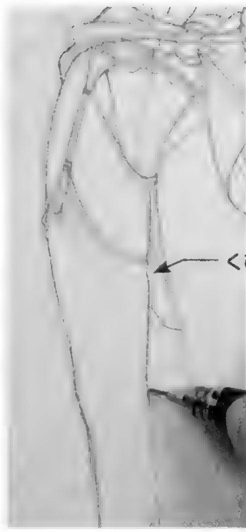
1. ソックスのラインを引き、太ももの線を確定します。



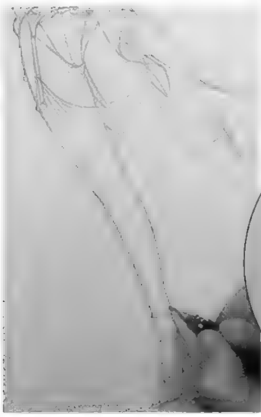
2. 引っ張りジワを描きます。留め部分から線が出るように描きましょう。



3. 生足ではなく、ソックスをはいた脚線の意識で描きます。

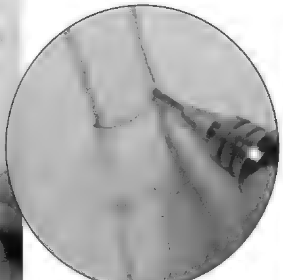


4. 肉の起伏に注意して、内太もものラインを入れます。



5. 足首まで描いたら、くるぶし付近の装飾を描きます。

12. 右足首の装飾とくつ



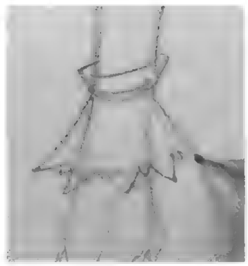
1. 脚に密着しているフチまわりを描きます。



2. 足首の曲面に沿って、上部をだ円に描きます。



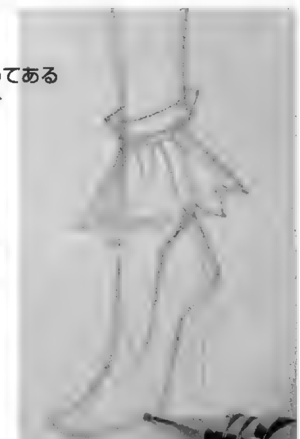
3. カサ状の広がりのアタリをとります。



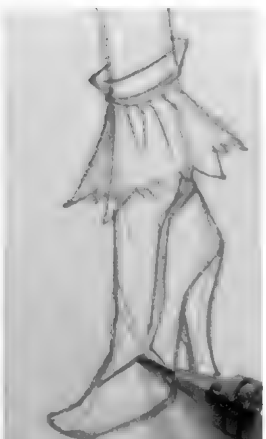
4. エッジをギザギザ状に、線を整えます。



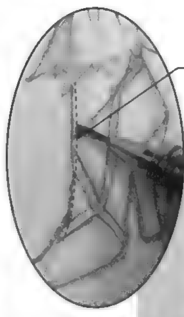
5. 留めてある部分を起点に、放射状に寄りジワを描いたら、くつの作画に移ります。



6. りんかくをとります。足が入っている本体部分を描いてから、カカトを描きます。



7. くつのりんかくを二重線にしながら、ヒモを描き込みます。



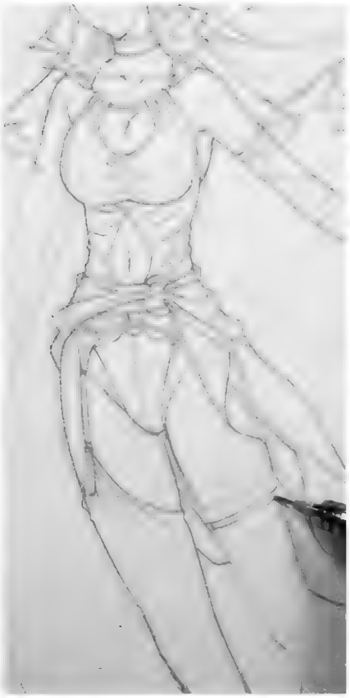
くつヒモが交差する部分は足の中心線上です。



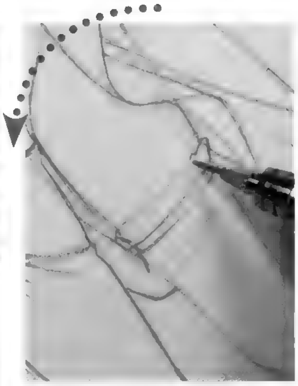
8. 右足の完成です。

☞足首まわりの小さなパーツはその場で仕上げる

13. 左足 1　ガーターリボンと脚線



1. ガータリボンは、中央のゴム部分のラインから線を整えます。



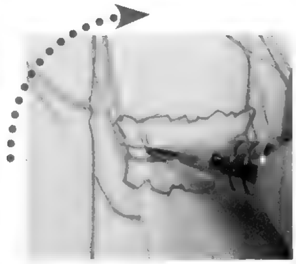
2. アウトラインをとります。



3. 曲面に沿いながら、仕上がりをイメージした波線で描きます。

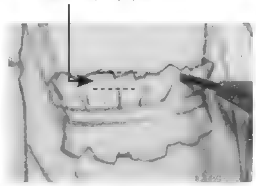


4. シワシワのパーツのエッジになります。自然な「不規則感」が出るように描きましょう。

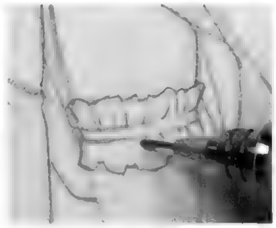


5. 寄りジワを表現する短いシワの線を描き込みます。

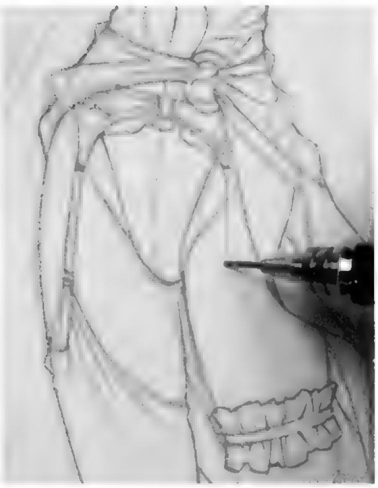
りんかくにくっつかないように描くと、シワシワ感が良く出ます。



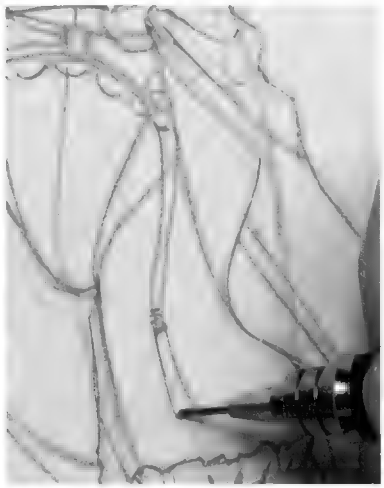
6. 放射状の広がりをイメージして描きます。



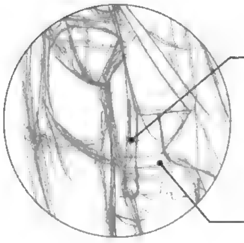
7. 線は根本が太く、先が細くなるように描きましょう。

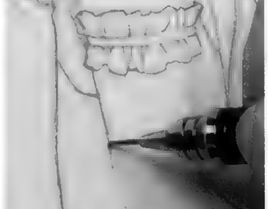


8. ガータベルトのベルトを描きます。ほとんどアタリなしの一発描きです。

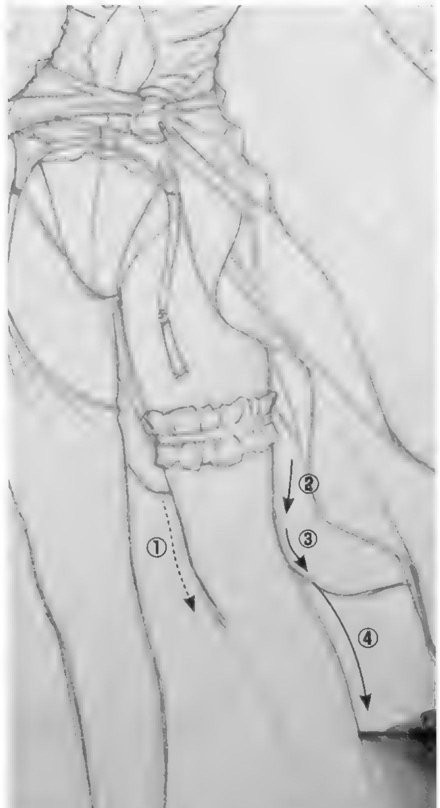


9. 大きなS字曲線で描くことで、自然に垂れた感じを出します。





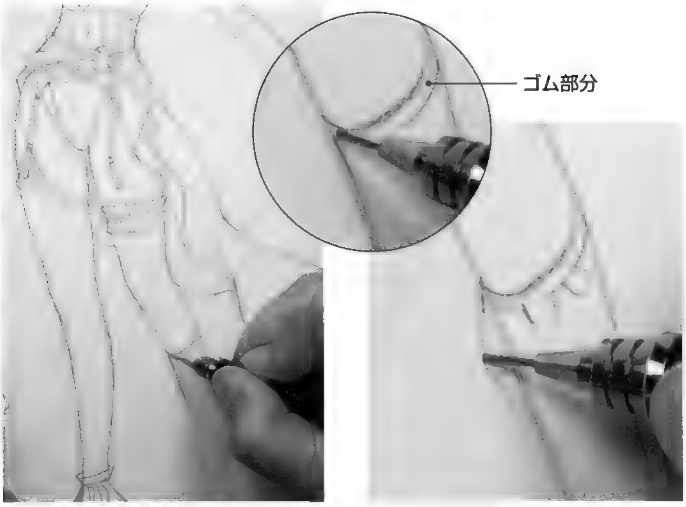
10. 太もものラインを整えます。



11. 脚の太さ、脚線ラインは、内・外・内を交互にバランスをとりながら描きます。

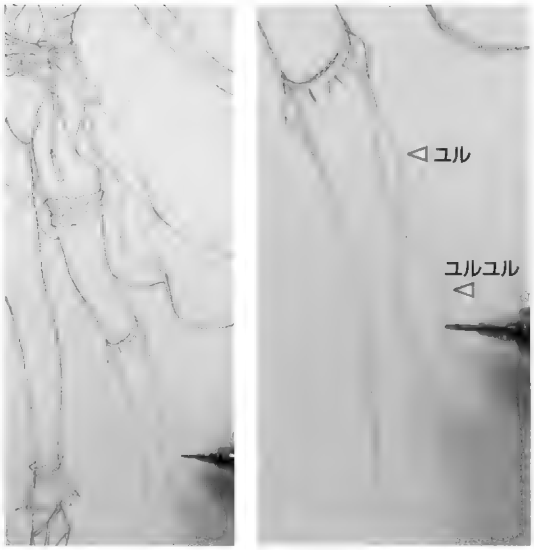
☞押さえられたところから出るシワは、根元が太く先が細い

14. 左足 2　ルーズ系ソックス

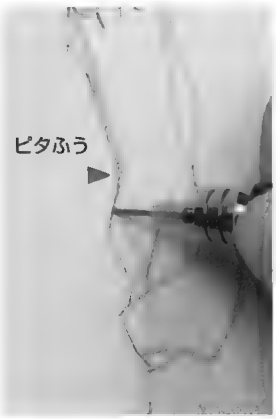


1. ソックスのフチのラインを描き込みます。

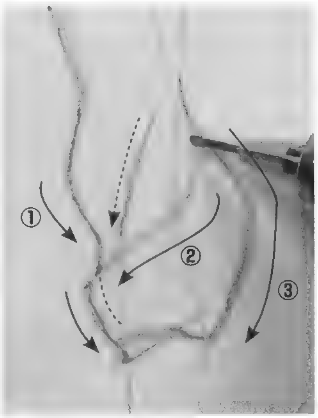
2. はき込みのフチ際から、ソックスのふくらみを描きます。



3. 足首まわりに布が溜まるイメージでアタリ描きます。



4. 大きくふくらむ手前で、ややピタふうにラインをとります。



5. 足首まわりに溜まっている「溜まりジワ」の感じは、布が大きくとり巻くイメージで描きます。



6. アウトラインを整えながら、布の重なりやかぶりをとらえます。

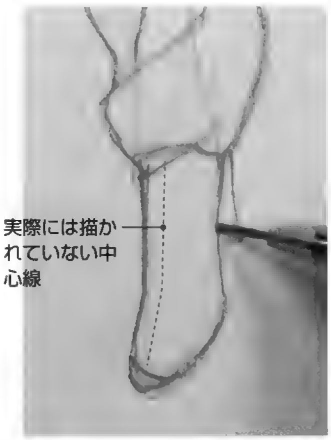


シワの線の入り込み。布のたわみや重なりが表現されます。

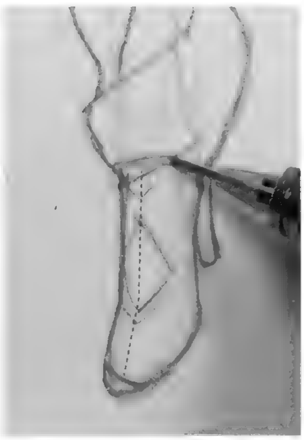
15. 左足 3　くつ



1. 形をとります。



2. りんかくをとる段階で、出来上がりを想定して中心線も意識しておきます。



3. 中心線をとらえて、最も大きく肌が見える部分を描きます。



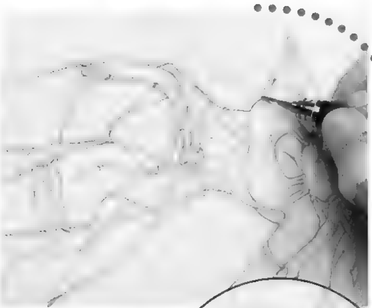
4. 線を描き込んで完成させます。

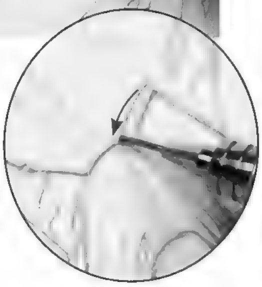
☞ゆったり感は大きな波ジワとシワの線の入り込みで表現する

仕上げ

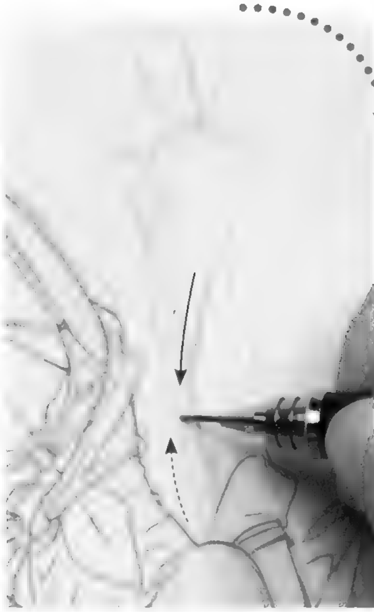
右腕、顔、マントのシワや細部を描き込んで完成させます。

16. 右腕、袖

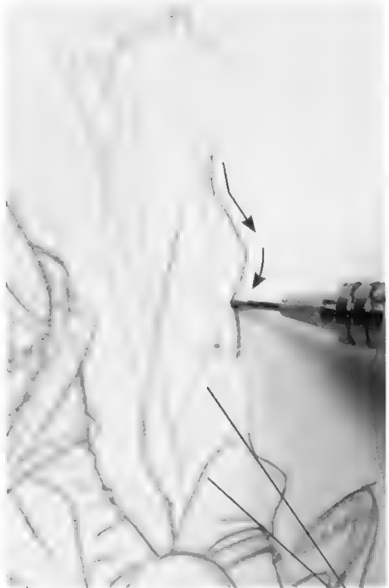




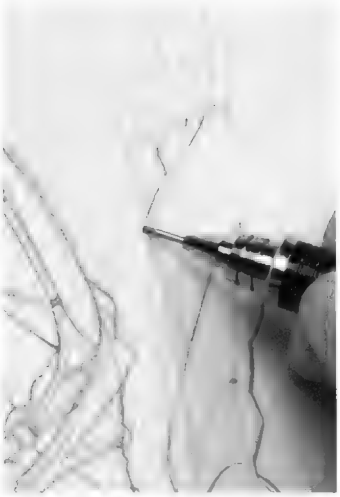
1. 右袖のつけ根部分。デリケートな曲線なので、きれいに描くために紙の向きを変えています。



2. アウトラインから中に入り込む、大きな引っ張りジワから描きます。



3. 大きな山ジワを描きます。



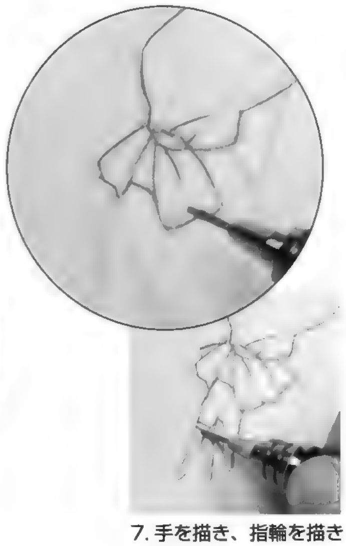
4. 袖からアウトラインをつなぐように描きます。



5. 袖のアウトラインが入ったら、袖口まわりのひらひらを描きます。



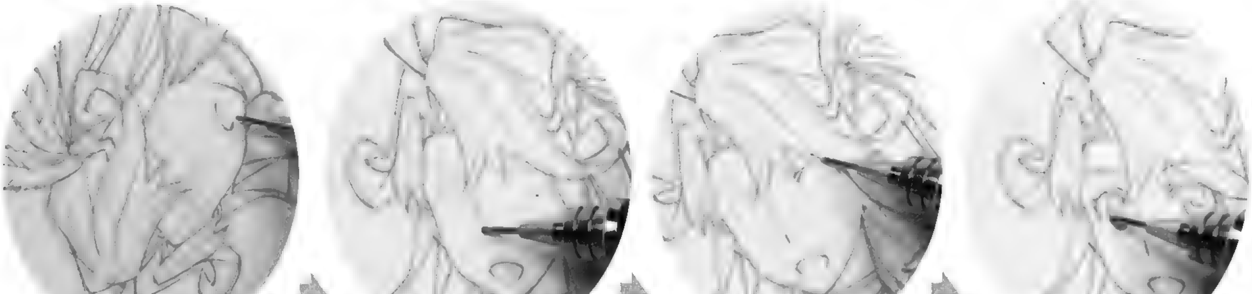
6. 袖口まわりのデザインに従って、シワを入れます。



7. 手を描き、指輪を描き込みます。

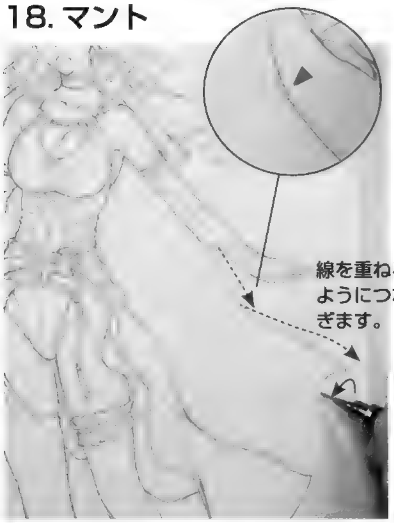
17. 顔

紙の向きを変えながら、口、鼻、目を描き込んで顔を完成させます。

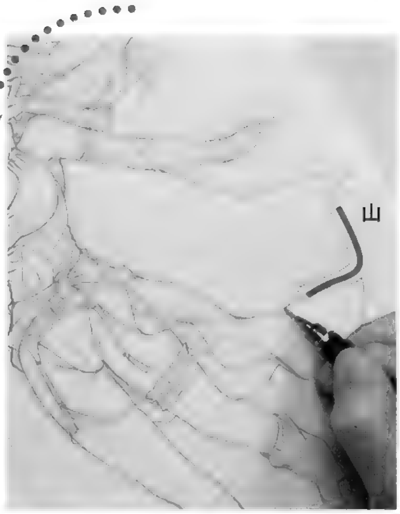


☞逆さにして描くときは、線を抜く方向（とがらせ方）に気をつけよう

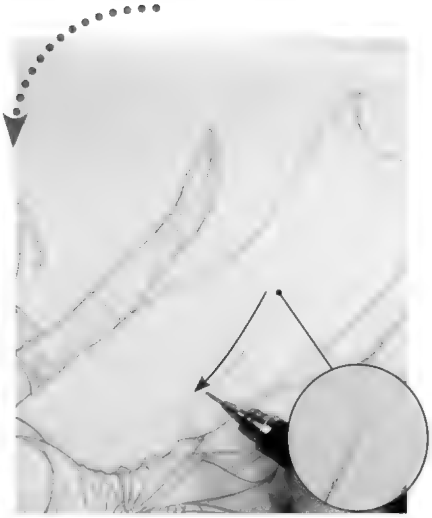
18. マント



1. 右半分から線を整えます。

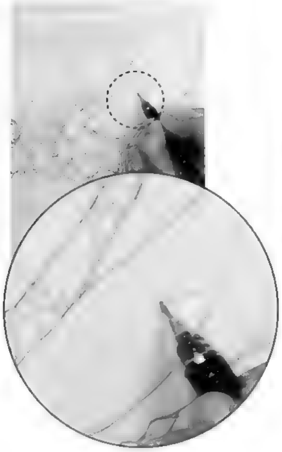


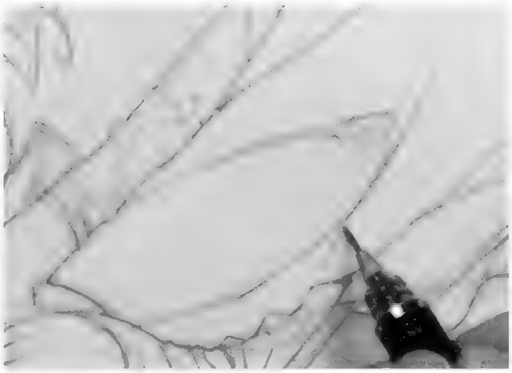
2. 大きくひるがえっている感じは、山１つか２つが目安です。



3. 大きな流れジワを入れます。

線のエッジ。とがっています。

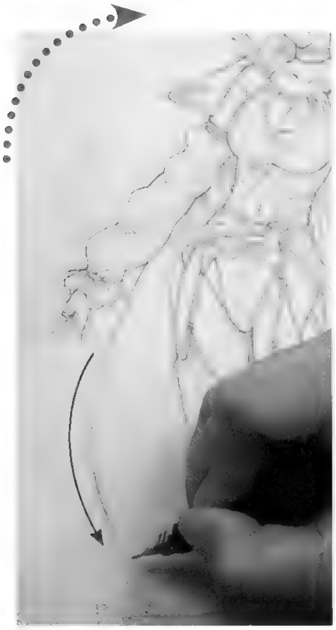




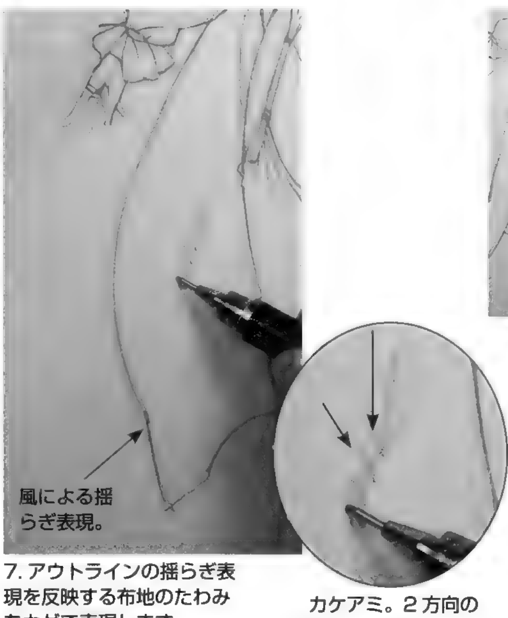
4. くぼみのシワ（たわみジワの一種）を入れて、カゲをタッチで描き込みます。



5. 胴体に近い部分にもカゲを落とします。同一方向の直線で描きましょう。

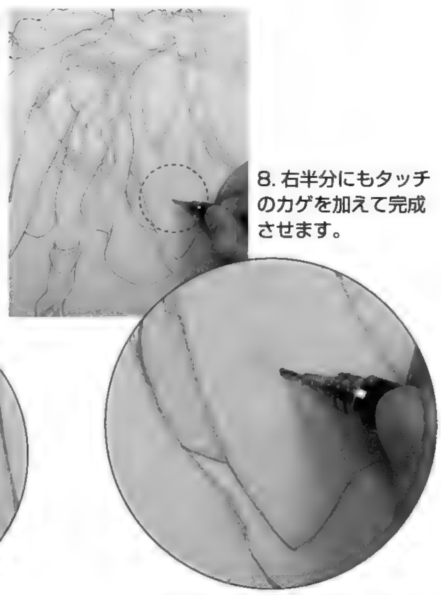


6. 左半分を描きます。



7. アウトラインの揺らぎ表現を反映する布地のたわみをカゲで表現します。

カケアミ。２方向の線を用います。



8. 右半分にもタッチのカゲを加えて完成させます。

布の質感が表現されます。線は丁寧にゆっくり引きましょう。

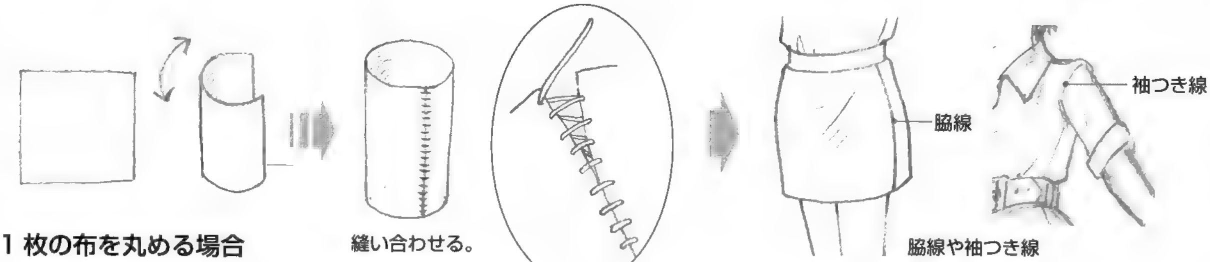
☞長くきれいな曲線は、つなげていることがわからないようにしよう

19. 完成

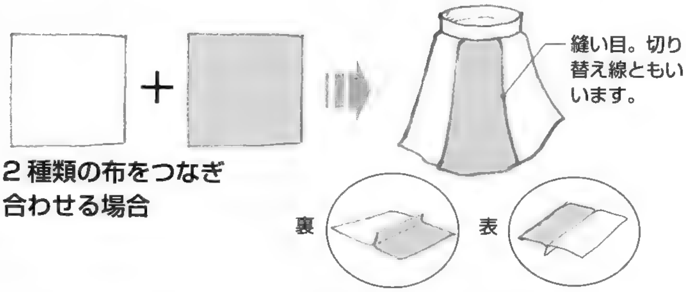


服の線は縫い目ばかりではない

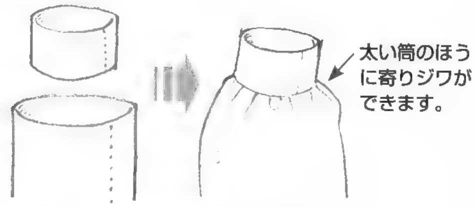
服の表面の線は、シワ、布を縫い合わせたものの他に、寄せて作られたものなどがあります。作画上は特に描き分けはしません。



1 枚の布を丸める場合

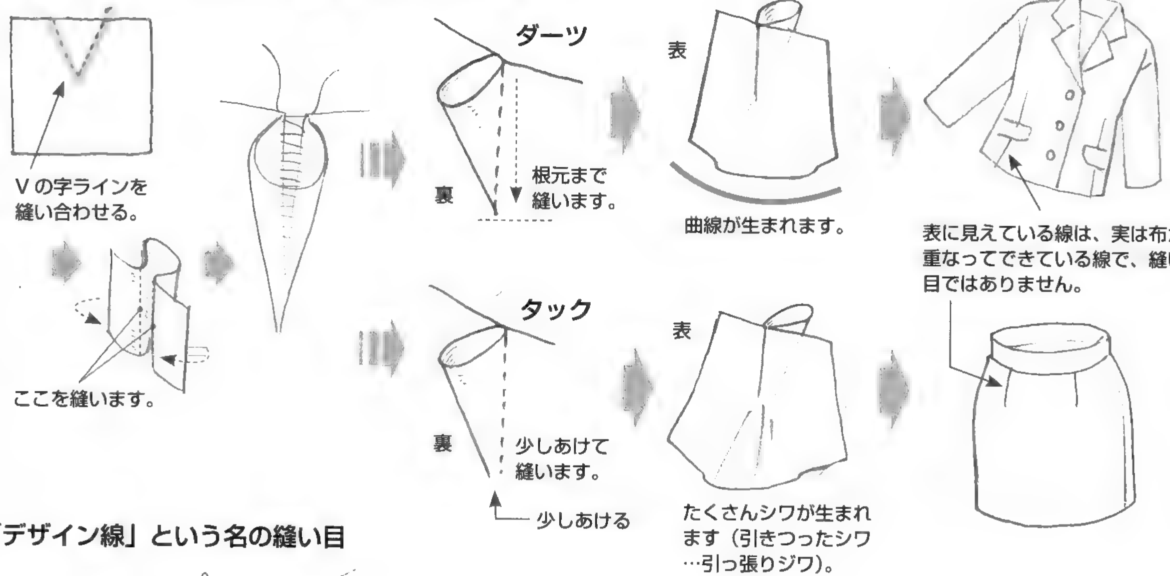


2 種類の布をつなぎ合わせる場合

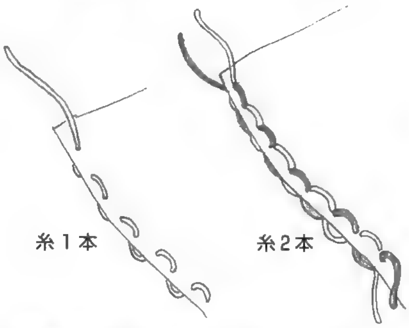


太さの違う筒を縫い合わせる

● 縫い目に見えるけど、縫い目ではない線



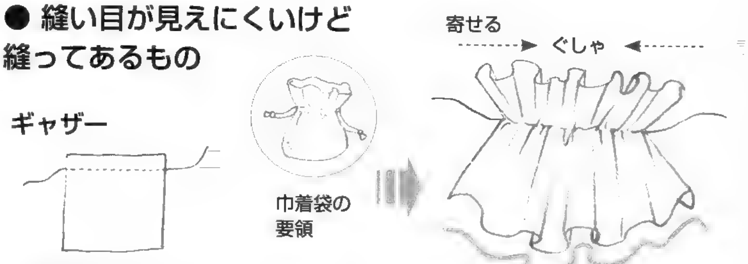
「デザイン線」という名の縫い目



布を縫い合わせる線ばかりではありません。縫い目が線に見える「視覚効果」を利用するためだけの縫い目もあります。

● 縫い目が見えにくいけど縫ってあるもの

ギャザー



布を寄せてできるシワ（寄りジワ）を利用する効果です。

こっち側はひらひら状（フリル）になります。

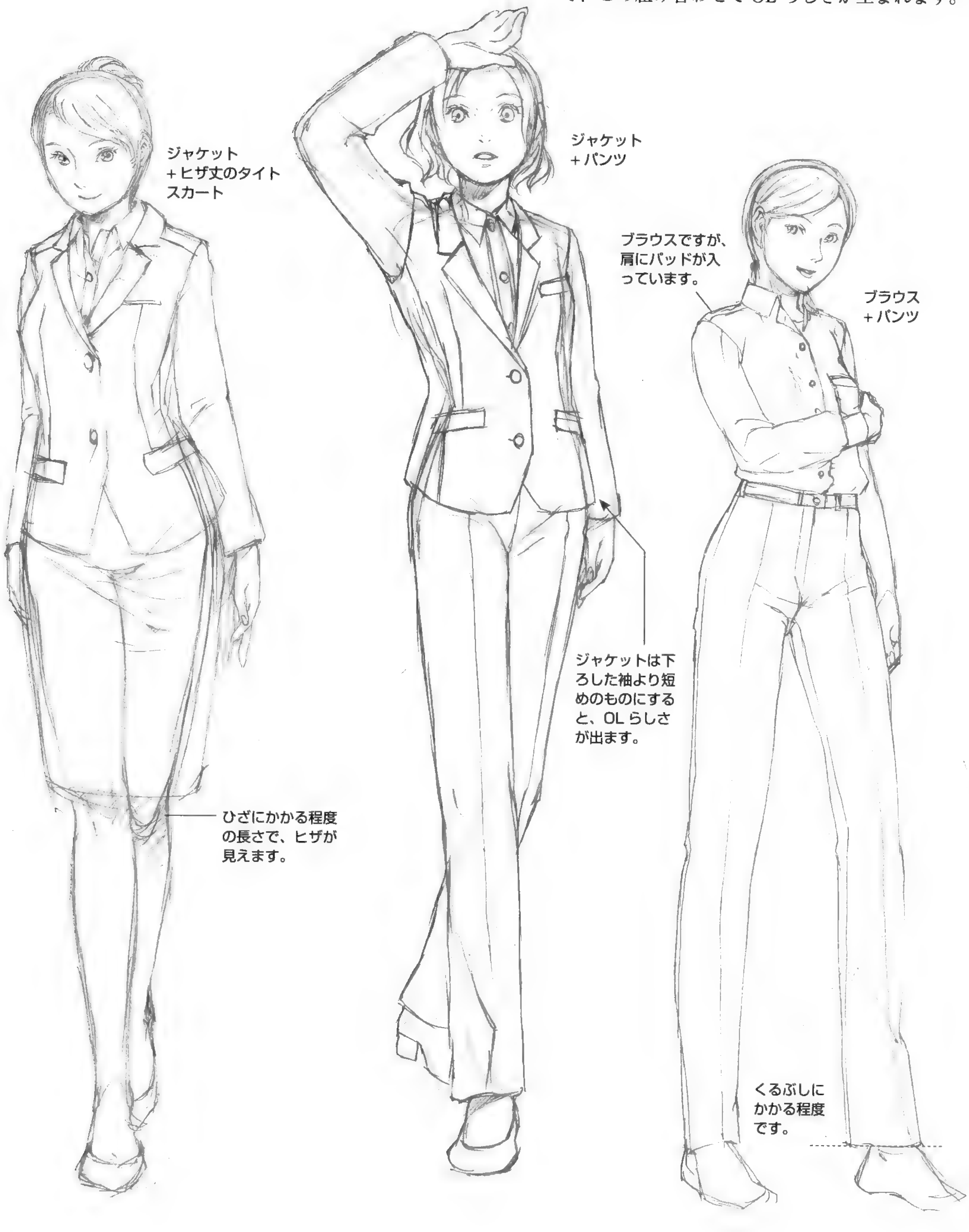
第3章

OL・学生・カジュアルのコスチューム



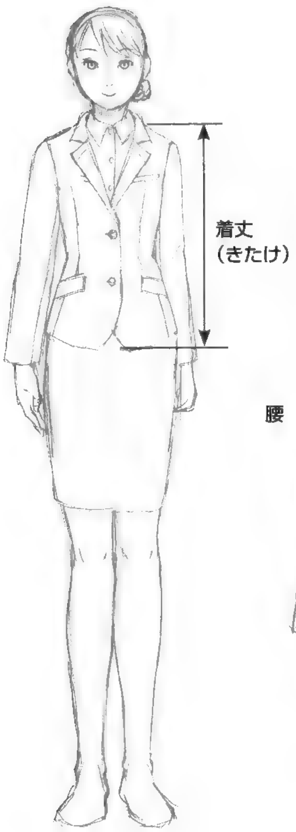
OL ファッション

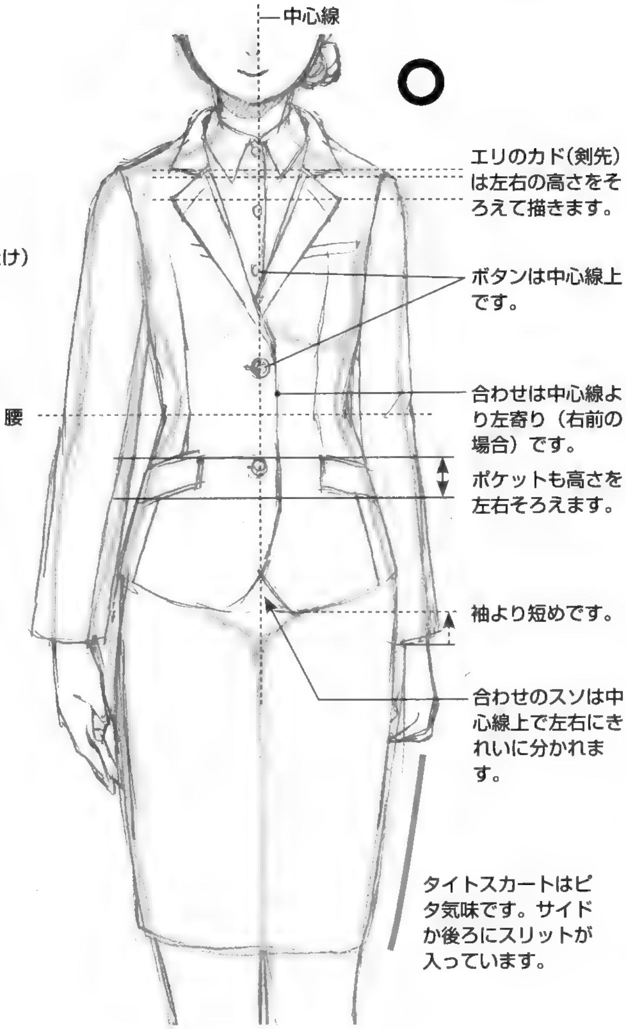
OL スタイルの特徴は、トップの種類は短めのジャケット、ベスト、ブラウスの3種類。ボトムはヒザ丈のタイトスカートかパンツの2種類で、この組み合わせで OL らしさが生まれます。



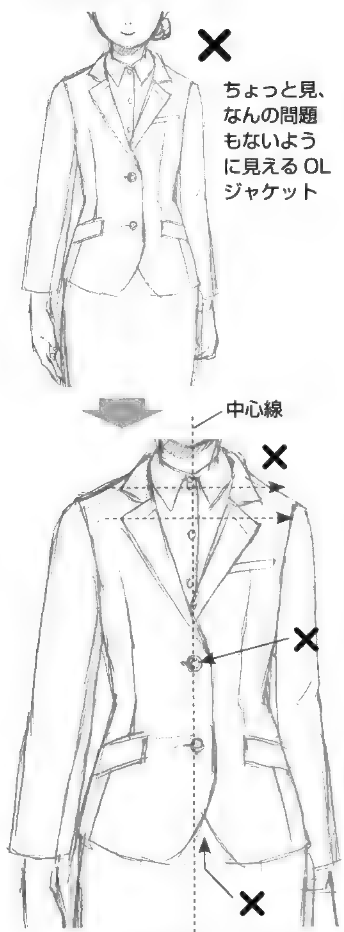
ジャケット

ジャケット作画のポイントは、左右のエリの高さと前合わせです。OLジャケットは、着丈（きたけ）を袖より短めにすると「らしさ」が出ます。

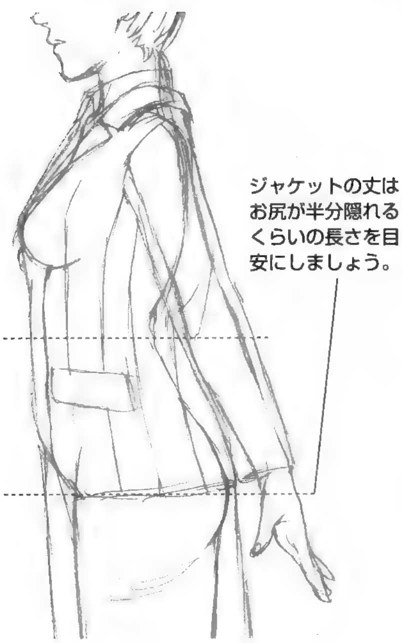




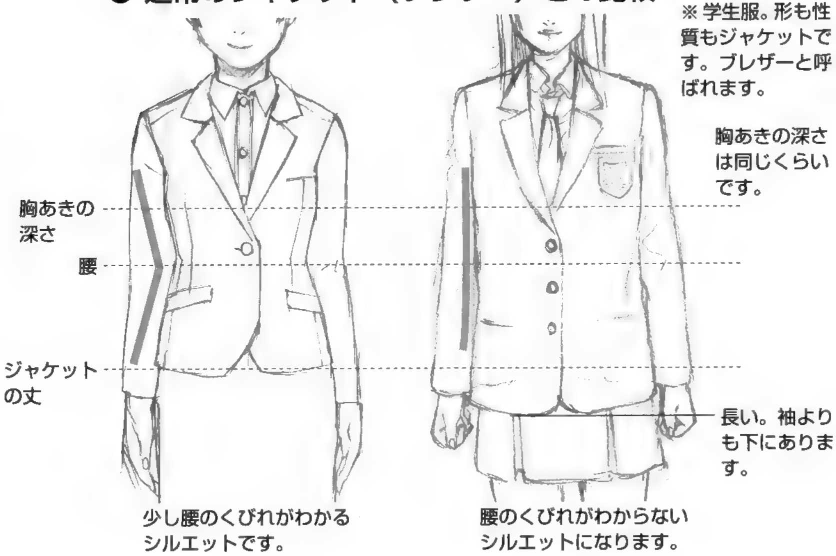
よくあるうっかりミス



・エリの高さが左右そろっていない。
・ジャケットのボタン、前合わせのスソが中心からずれている。



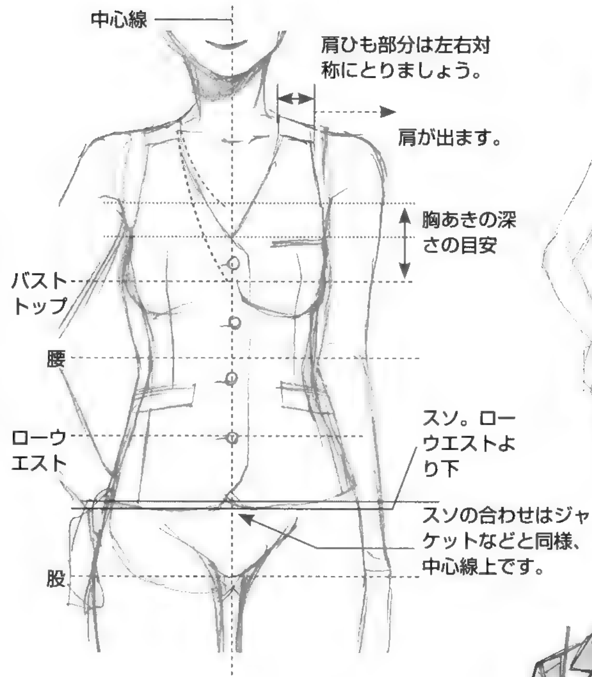
● 通常のジャケット（ブレザー）との比較

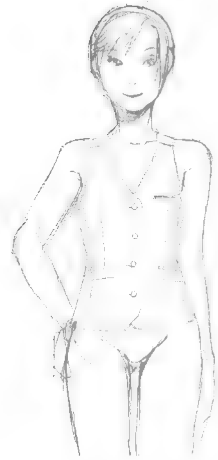


ベスト

ブラウスを生かして描きます。エリと袖をとったジャケットのつもりで体にぴったり気味に描きましょう。



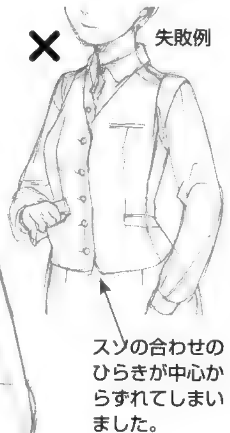








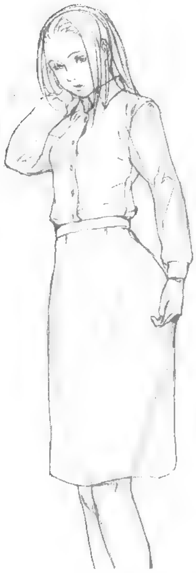




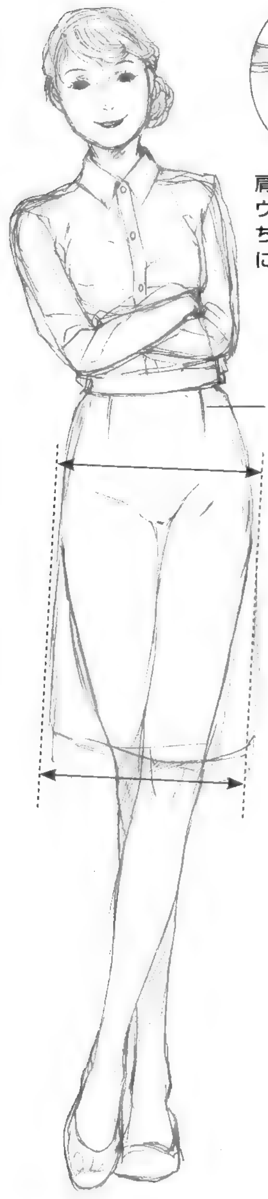


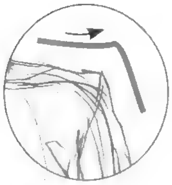

肩線。ちょっぴり前寄りです。
切り替え線
脇線
ブラウスのエリ
ベストのネックライン
※ 切り替え線。布の縫い合わせ目。通常は脇線だけですが、ベストは動きやすさや体にフィットさせるために、通常のジャケットより細かく布を分けて継ぎ合わせています。
切り替え線
これはダーツ。縫い目ではありません。服に立体感を持たせる技術です。

ブラウス



肩パッドを意識して描きましょう。さっそうとしたイメージが演出されます。エリで知性や緊張感を、ゆったりした袖はエレガントなムードを演出します。





肩パッド入りブラウスの肩。ほんのちょっと反る感じにしましょう。

タック。縫い目ではありません。

ちょっぴりゆったりめに見えますが、タイトスカートです。スリットがなくても早足ができる程度に脚がひらくくらいのゆとりがあります。



袖ぐりがたっぷりとってあります。袖は、つけ根を太めにしましょう。

バストトップから自然に下ります。胸のふくらみが自然に現れるシルエットです。

タイトスカート

腰まわりがピタで、スソ幅がお尻の幅と同じくらいのスカートをタイトスカートといいます。

失敗例



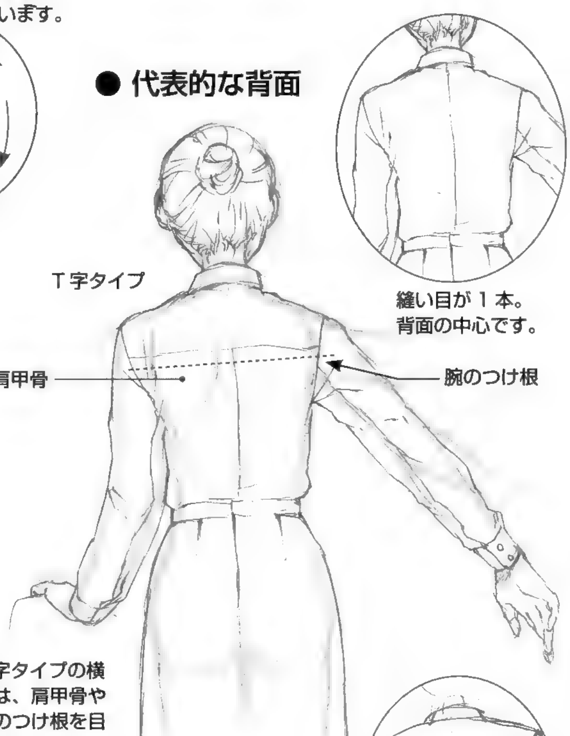




肩パッド入りの肩まわりの特徴

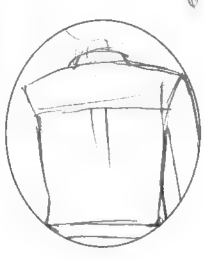
張り出しています。

● 代表的な背面



縫い目が１本。背面の中心です。

T字タイプの横線は、肩甲骨や腕のつけ根を目安にします。

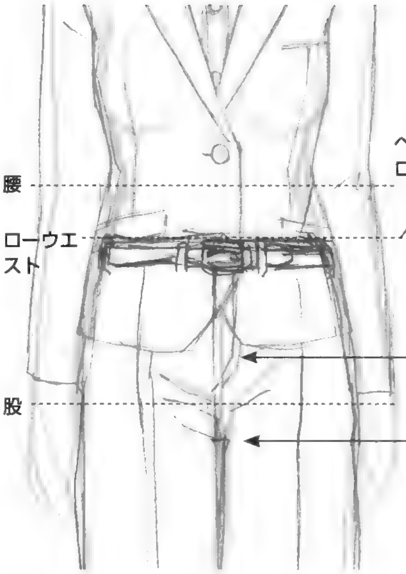


オックスフォード。2本タックが入っています。

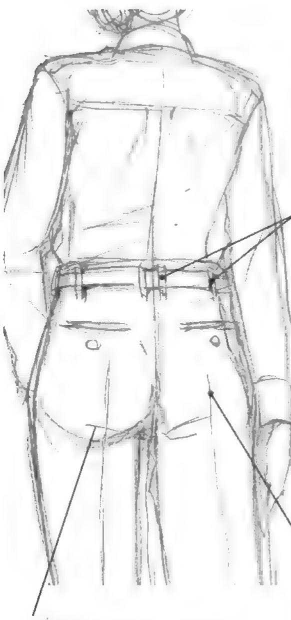
パンツ

もともとOLの制服の延長なので、「おしゃれな感覚」より「業務っぽさ」「四角四面」な印象を持たせると「OLらしさ」が生まれます。ストレートなシルエットを主体にしたパンツを描きましょう。





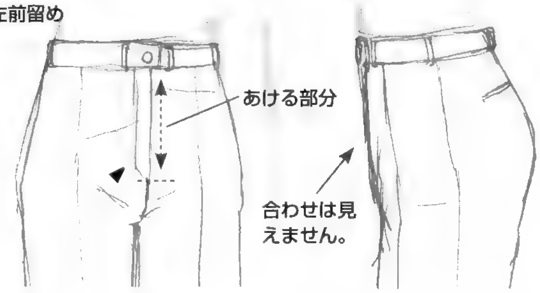




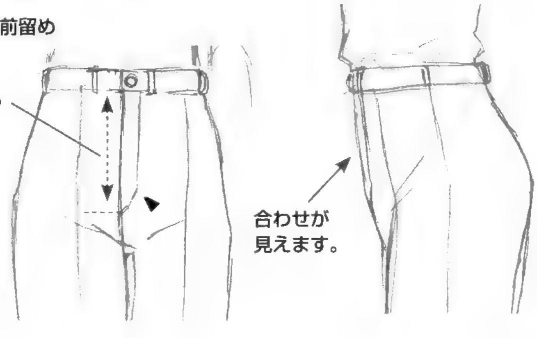


● パンツの前合わせ

左前留め



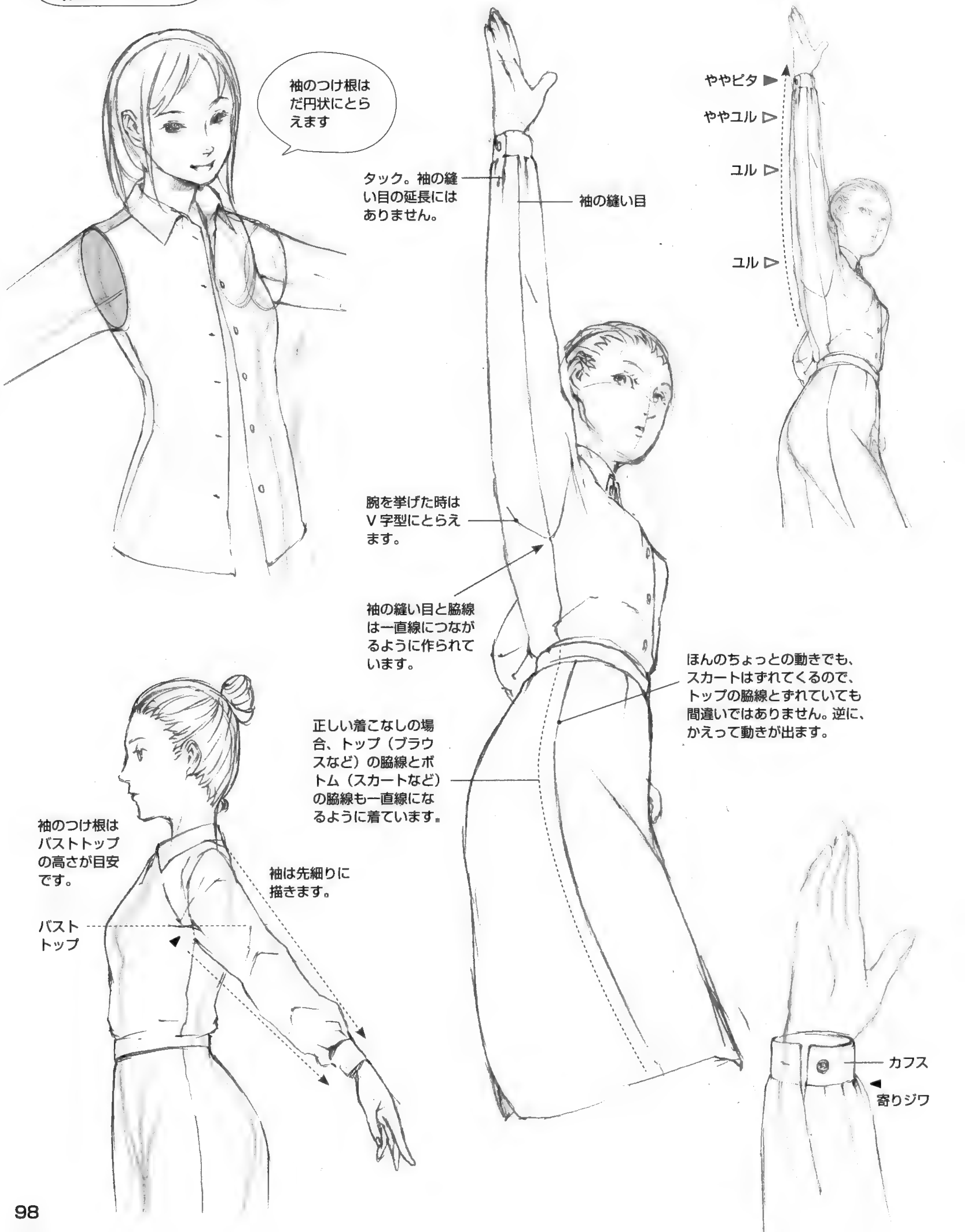
右前留め



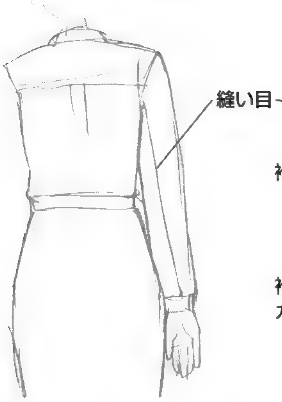
ブラウスの攻略

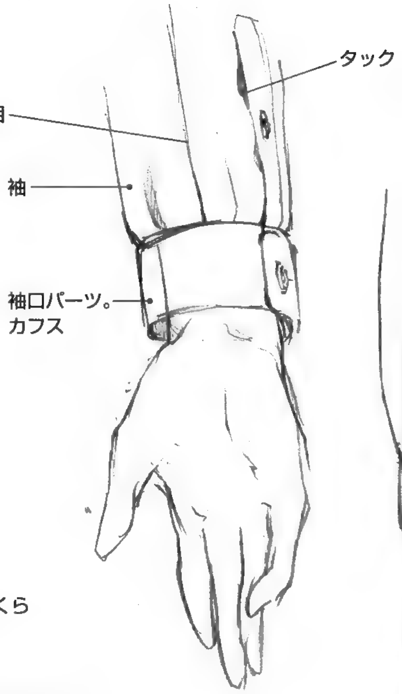
袖とエリ回りはブラウスらしさを演出します。袖、エリの作画と演出を学びましょう。

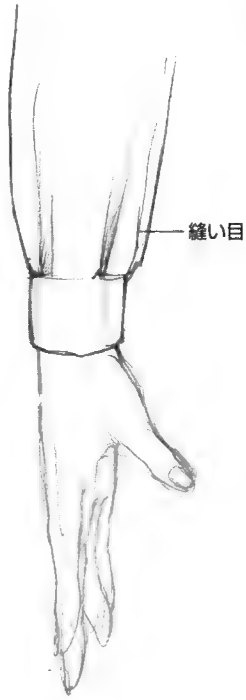
袖について



● 袖の縫い目とカフス



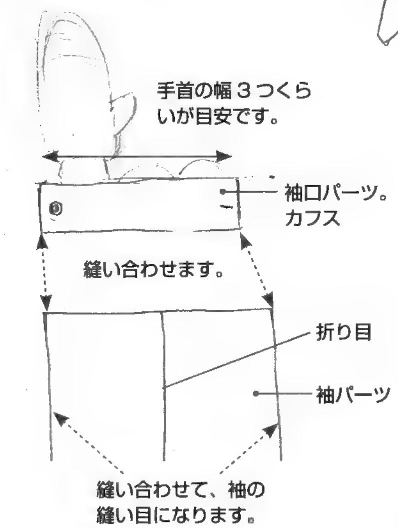




単純に「袖口」といっても、カフスの形や長さにもいろいろなデザインがあります



ブラウスでは、袖と袖口は多くの場合別々です。



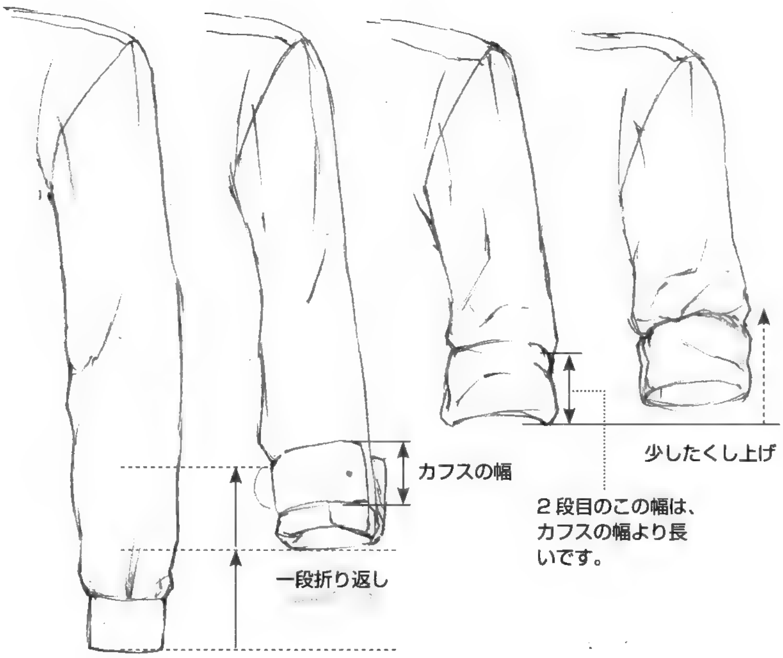
手首を返すことによって縫い目の線が表に出てきます。袖のねじれをとらえるのに便利です。

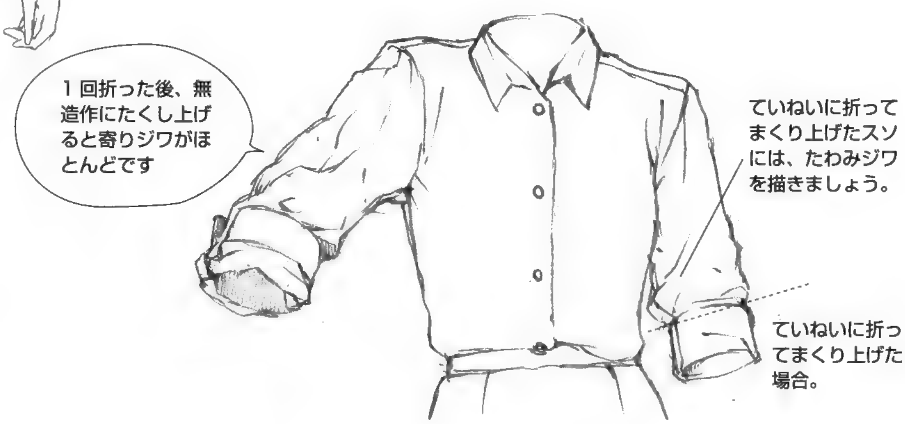




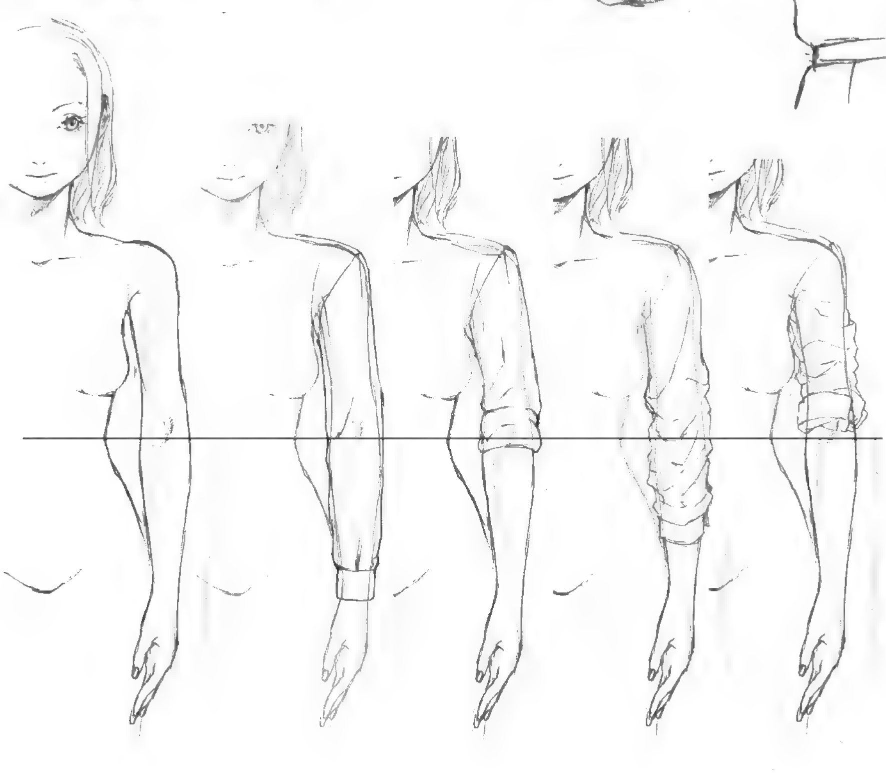
● 袖の演出…袖まくり

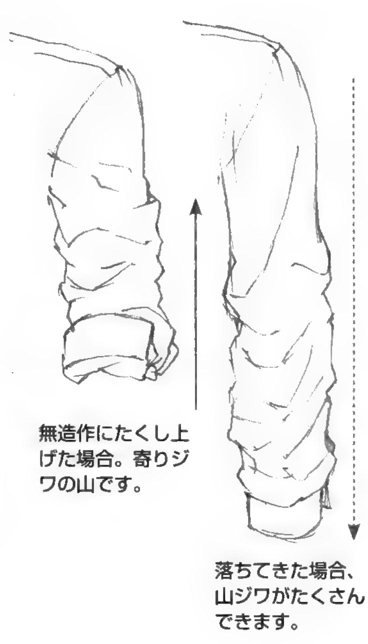






ナナメ向きの場合

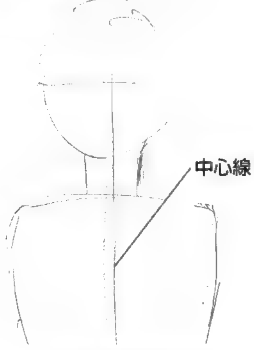




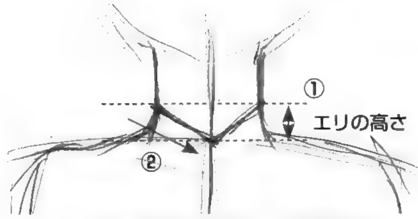
バストショットの作画（エリの作画ポイント）

正面向きの場合

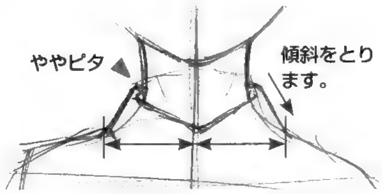




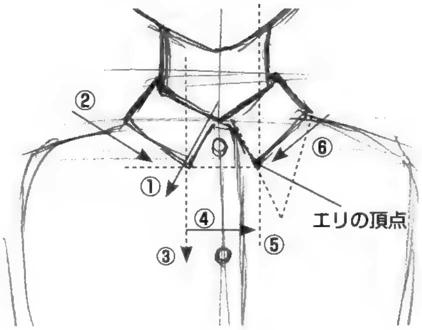
1. アタリを描きます。



2. エリの高さを決めます。左右の高さをそろえましょう。高さが決まったら、中心線に向けてネックラインをとります。



3. エリまわりをとらえます。



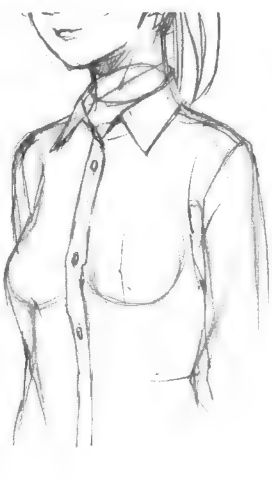
4. 左右対称にエリを描きます。

① ひらきのラインをとります。②のラインを引いて、片側のエリの完成。これを基準にして、もう半分も同じ形のエリを描きます。

アップなど、きちんとしたエリを描く時は、③ ④ ⑤の要領でもう一方のエリの頂点をとらえて描きます。



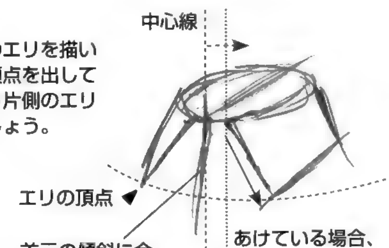






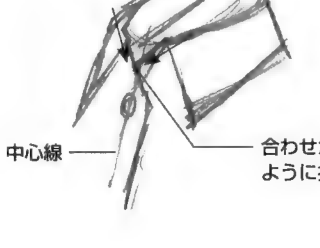
① 首の中心線をとらえましょう。

広いほうのエリを描いてエリの頂点を出してから、もう片側のエリを描きましょう。



首元の傾斜に合わせてナナメにします。

あけている場合、中心線から離して描きます。



合わせが中心線上になるように描きましょう。

エリ元の演出

ブラウスはリボンをつけるとオシャレなキャラが演出されます。

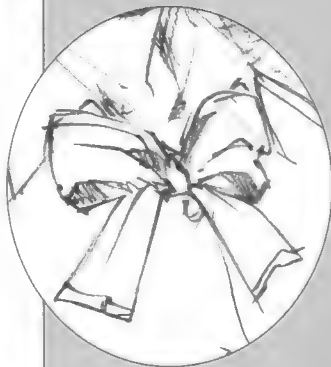
● リボン



使用前



使用後



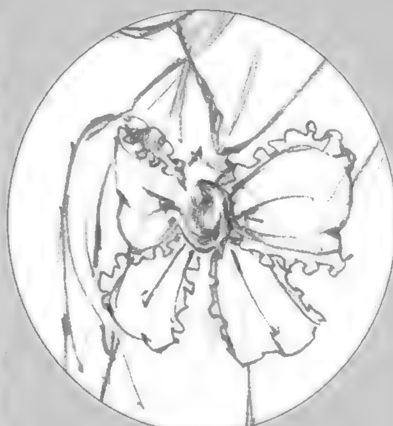
OL には微妙にちょっと派手なタイプ。フチに色のない白いタイプは、OL のワンポイント・ファッションとして利用されます。



使用前



使用後



エッジにフリルがつくと可愛らしく、派手さがアップします。



短いスカーフやネクタイタイプは OL にも利用されます。



使用前



使用後

● よりプライベートな演出

リボンを大きくしたり、ドレスシャツなどと組み合わせることで、業務感覚から一気にファッショナブルなプライベートイメージが高まります。







中央にブローチをつけた場合。可愛らしさにゴージャス感が加わります。

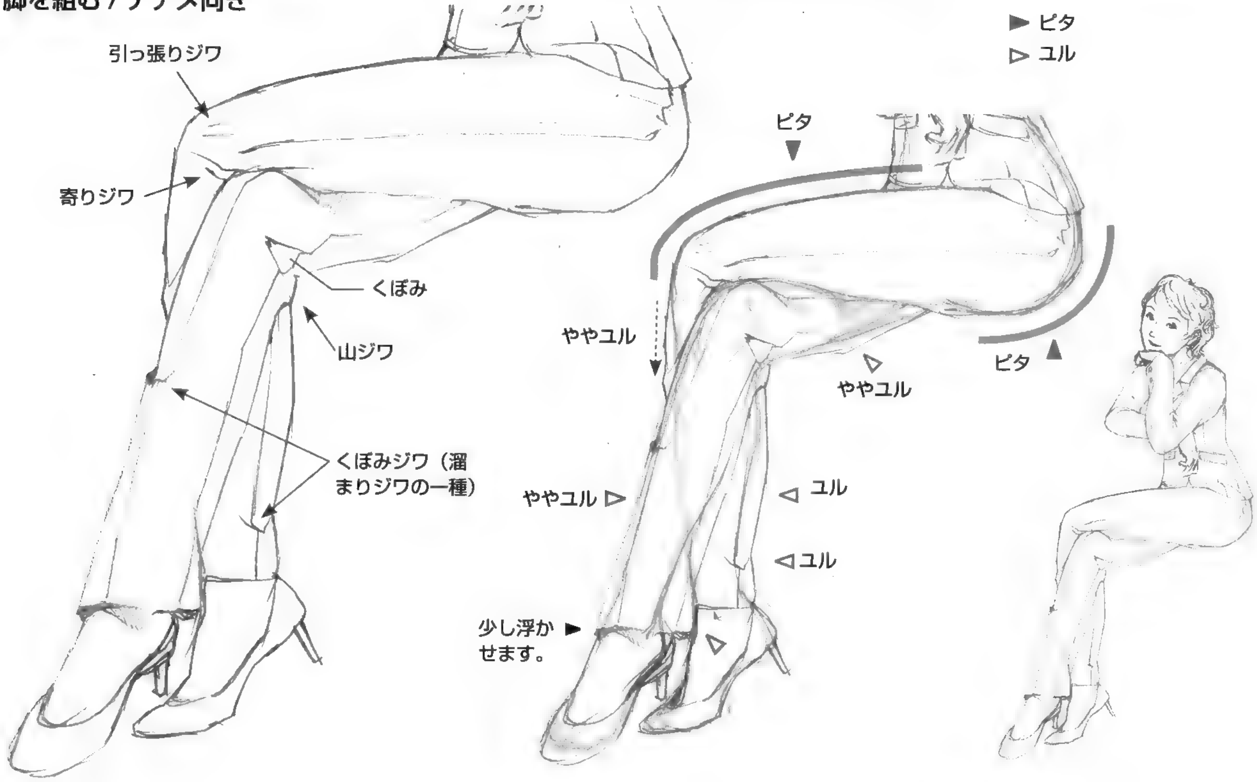


胸元を大きくあけると、ワイルドなアダルトふうキャラが演出されます。

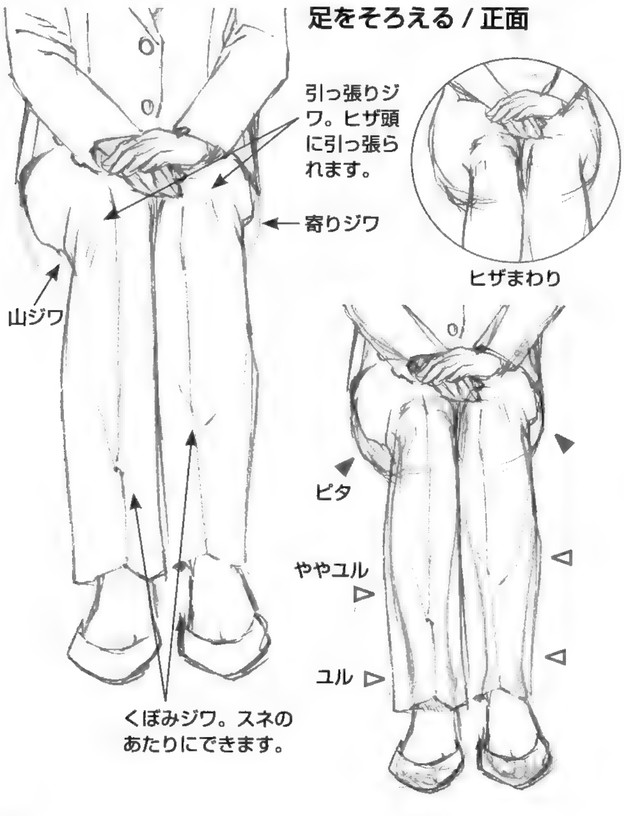
パンツの攻略

パンツはヒザやスソまわりのシワが重要です。動きにともなったユルピタをとらえて、「それっぽく見える説得力」を持ったシワ表現を学びましょう。

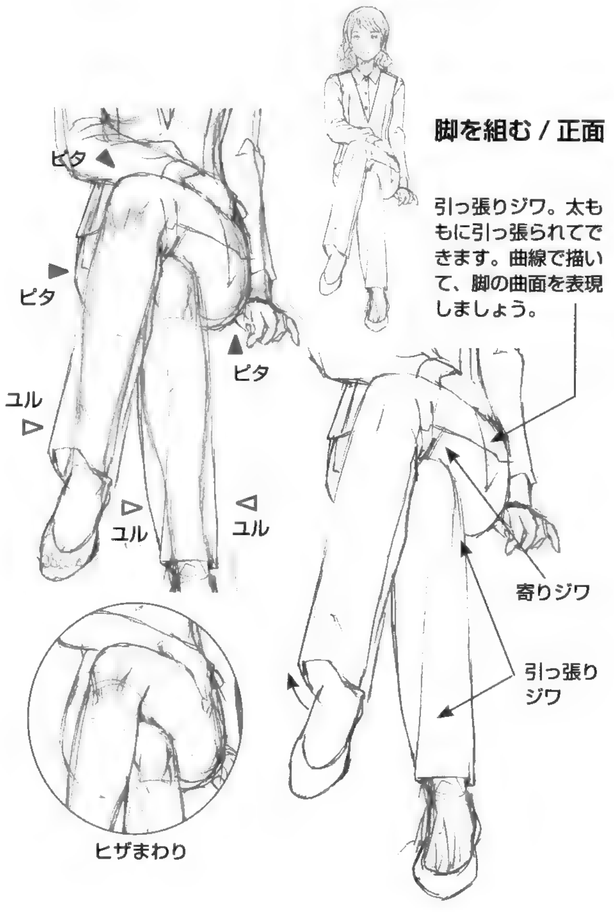
脚を組む / ナナメ向き



足をそろえる / 正面



脚を組む / 正面



脚を組む・そろえる / 正面



スソの形の違いに気をつけましょう。ヒザを起点に、脚を外に出すとアオリ、内に曲げるとフカンの形になります。

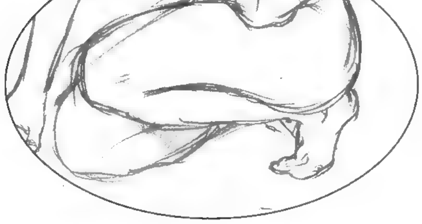


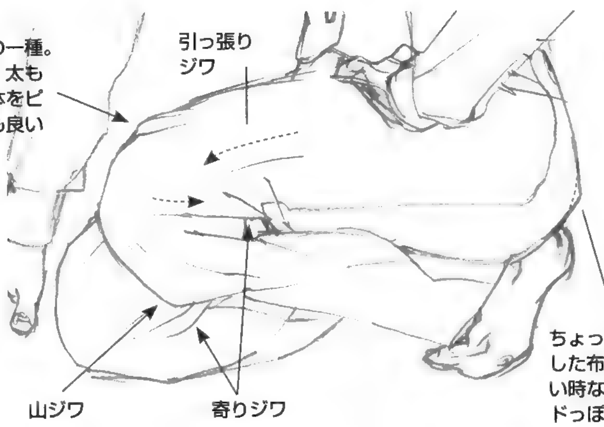
・ヒザ頭に向けてできる「引っ張りジワ」
・ヒザの裏側にできる「寄りジワ」
・スネあたりにできる「くぼみジワ」
主要なシワは以上の３タイプです。

そろえた脚では外側はややユル、内側がユルになります。

しゃがむ / ナナメ向き

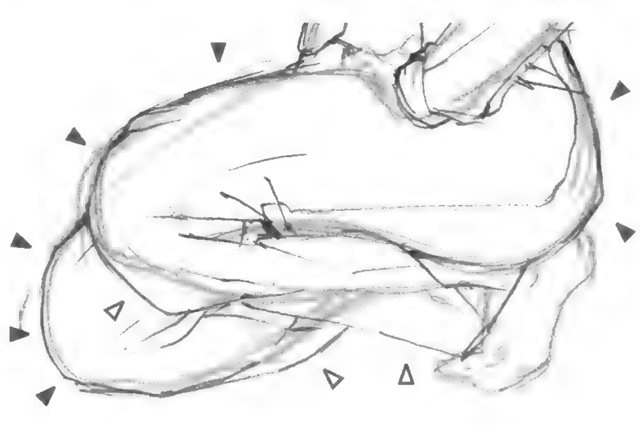






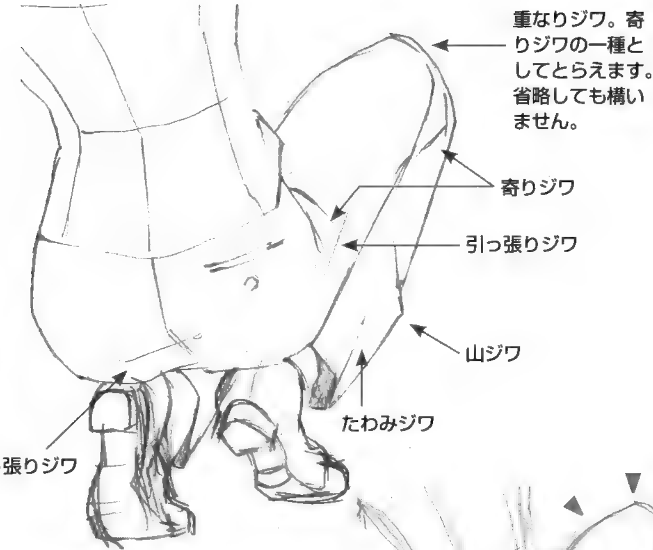
寄りジワの一種。省略して、太もも正面全体をピタにしても良いです。

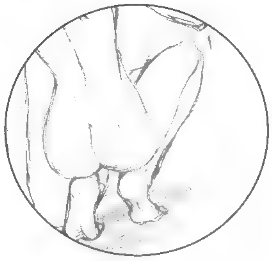
ちょっとぱりっとした布感を出したい時など、少しカドっぽい表現をします。



しゃがむ / 後ろ

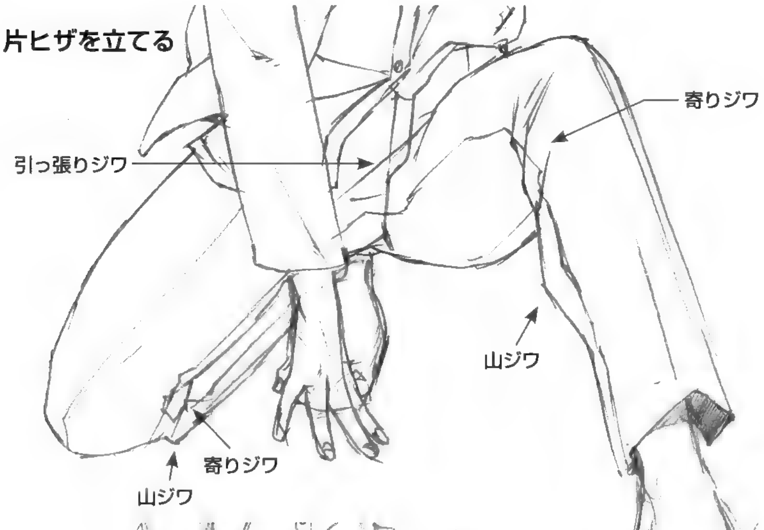




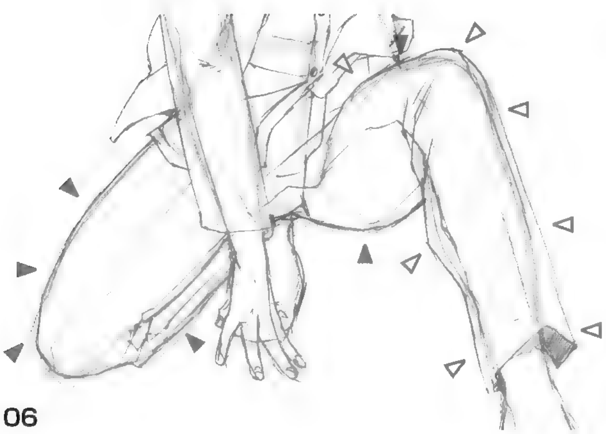




片ヒザを立てる

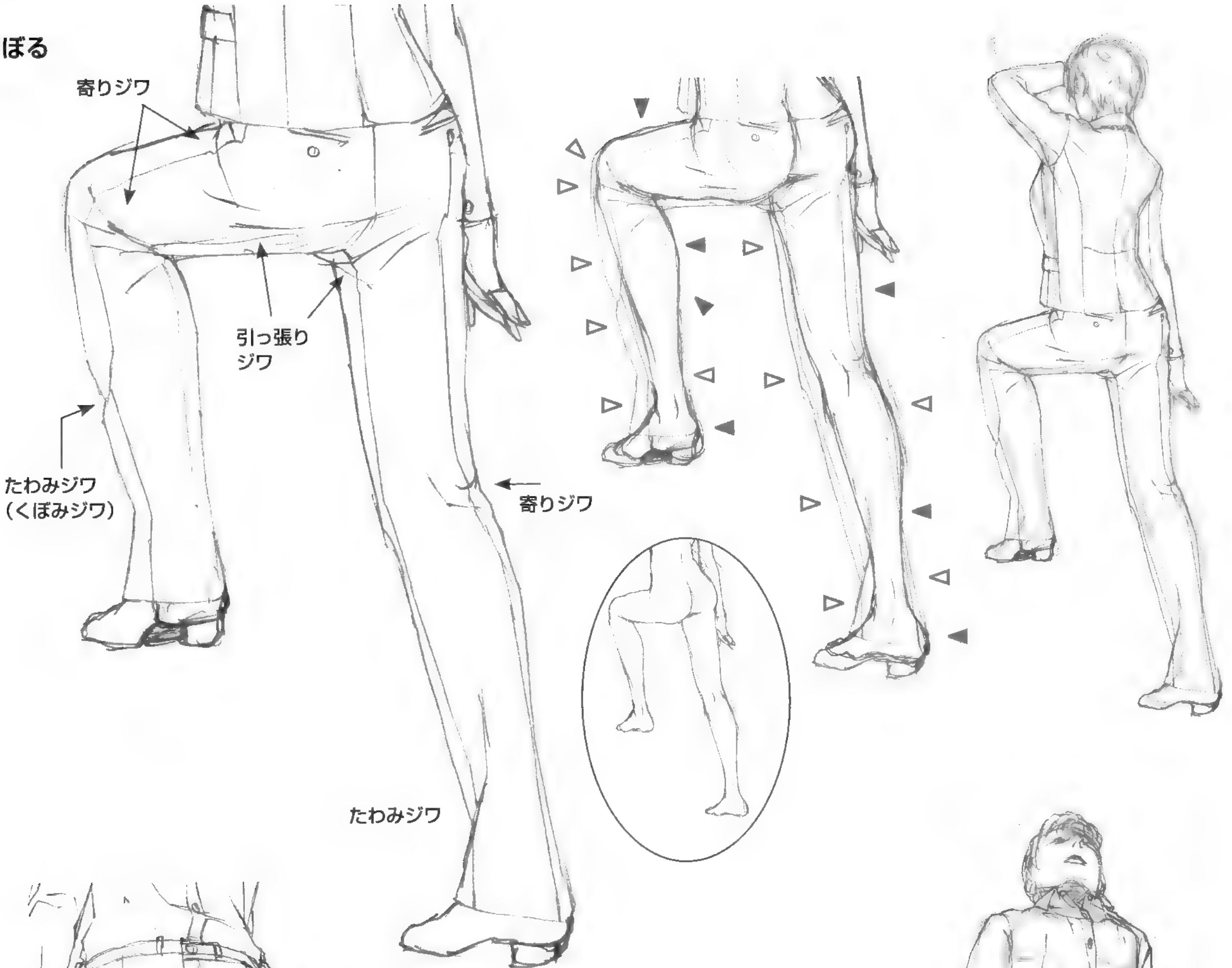


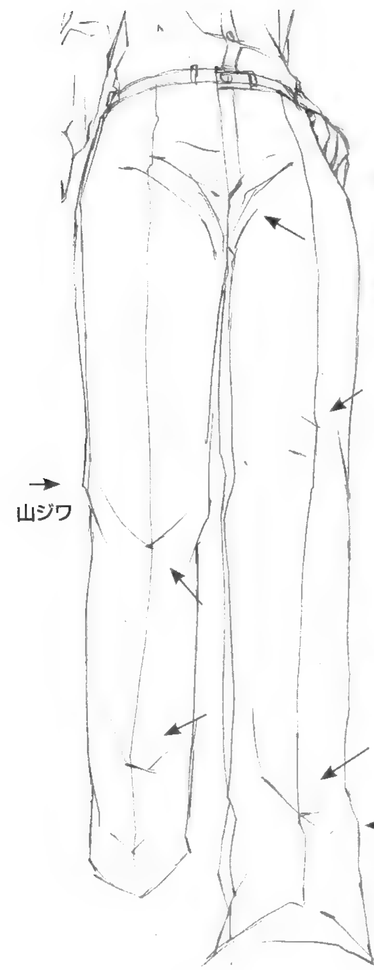






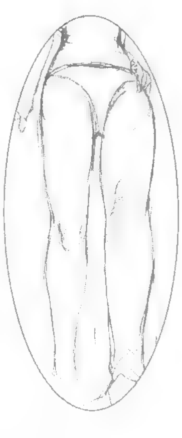
のぼる

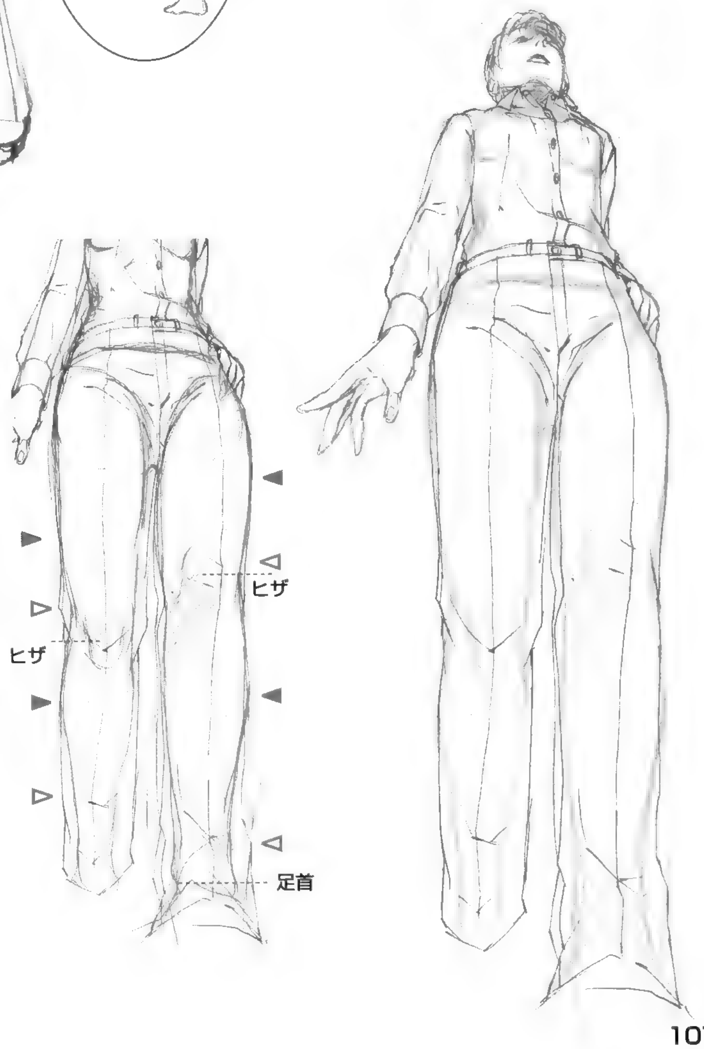




歩く / アオリ

正面アオリでは、股付近は寄りジワで、脚部はくぼみジワを主体に描きましょう。





学生のコスチューム

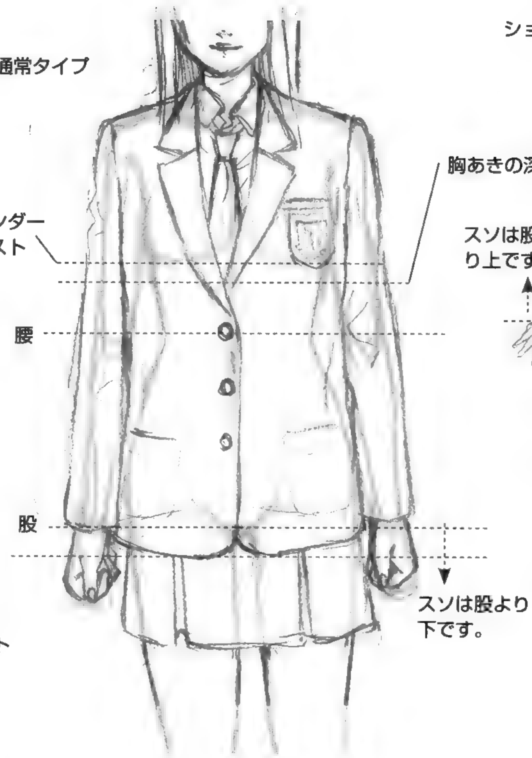
学生らしさのわかるブレザーやセーラー服などの作画を学びます。

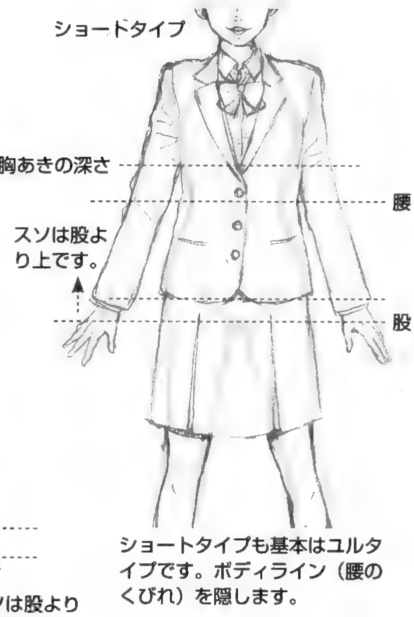
ブレザー

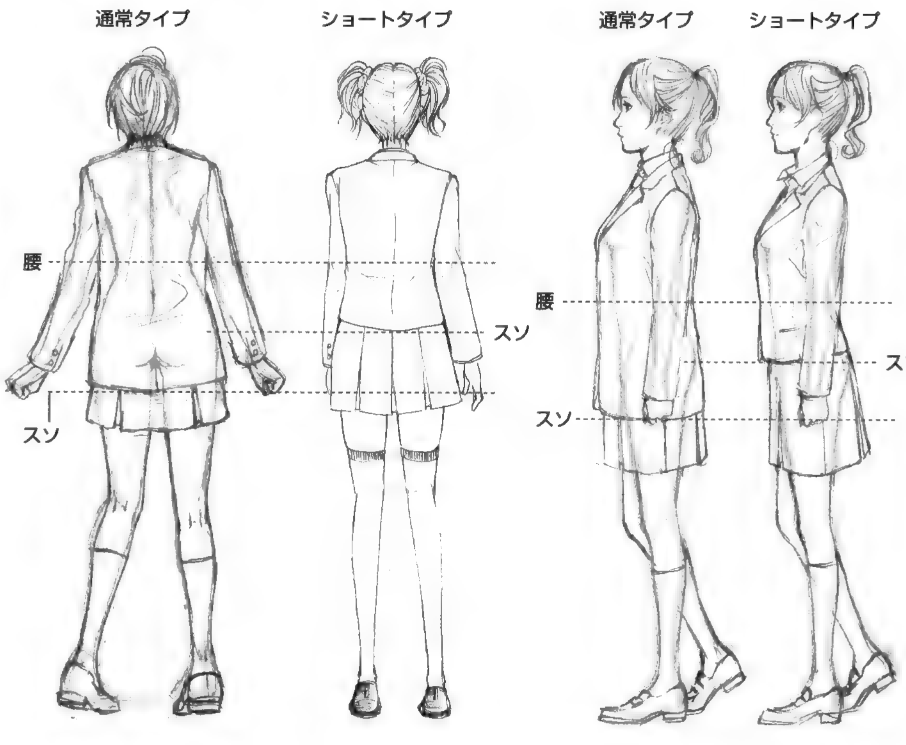
腰のくびれを隠すスタイルです。ずんどうっぽいシルエットが、学生らしさを伝えます。

● 通常タイプとショートタイプ









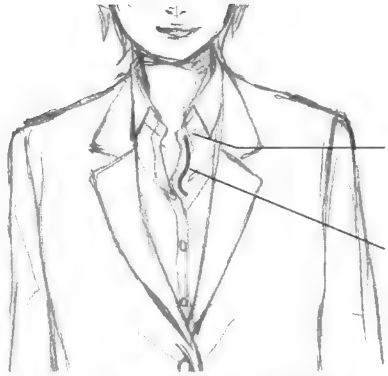
学生服のスカートには、大きく分けてボックススカートとプリーツスカートがあります。ここでは統一感を出すため、ブレザーはボックススカートとの組み合わせを、セーラー服はプリーツスカートとの組み合わせを基本に紹介します。なお、組み合わせに明確な決まりはありません。



● エリ元のいろいろ



基本タイプ。ブラウスのみ。
第１ボタンも留めています。



ブラウスのみですが、第１ボタンをはずして少し着崩しました。



ネクタイタイプ。第１ボタンを留めている場合。



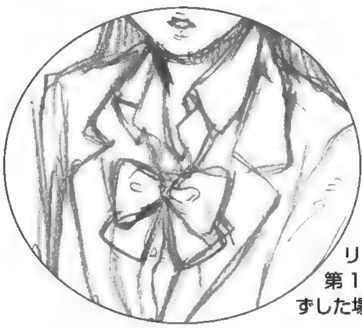
はずした場合



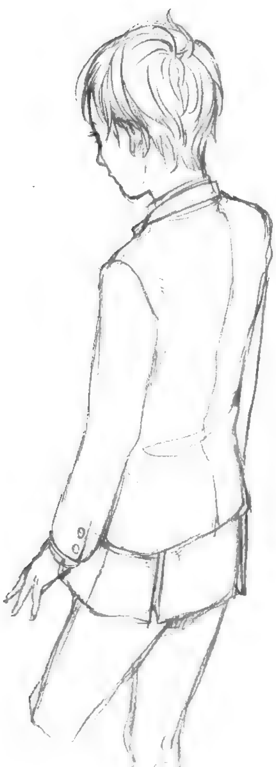
ネクタイタイプ。第１ボタンをはずしています。



リボンタイプ。丸エリタイプのブラウスです。



リボンタイプ。第１ボタンをはずした場合

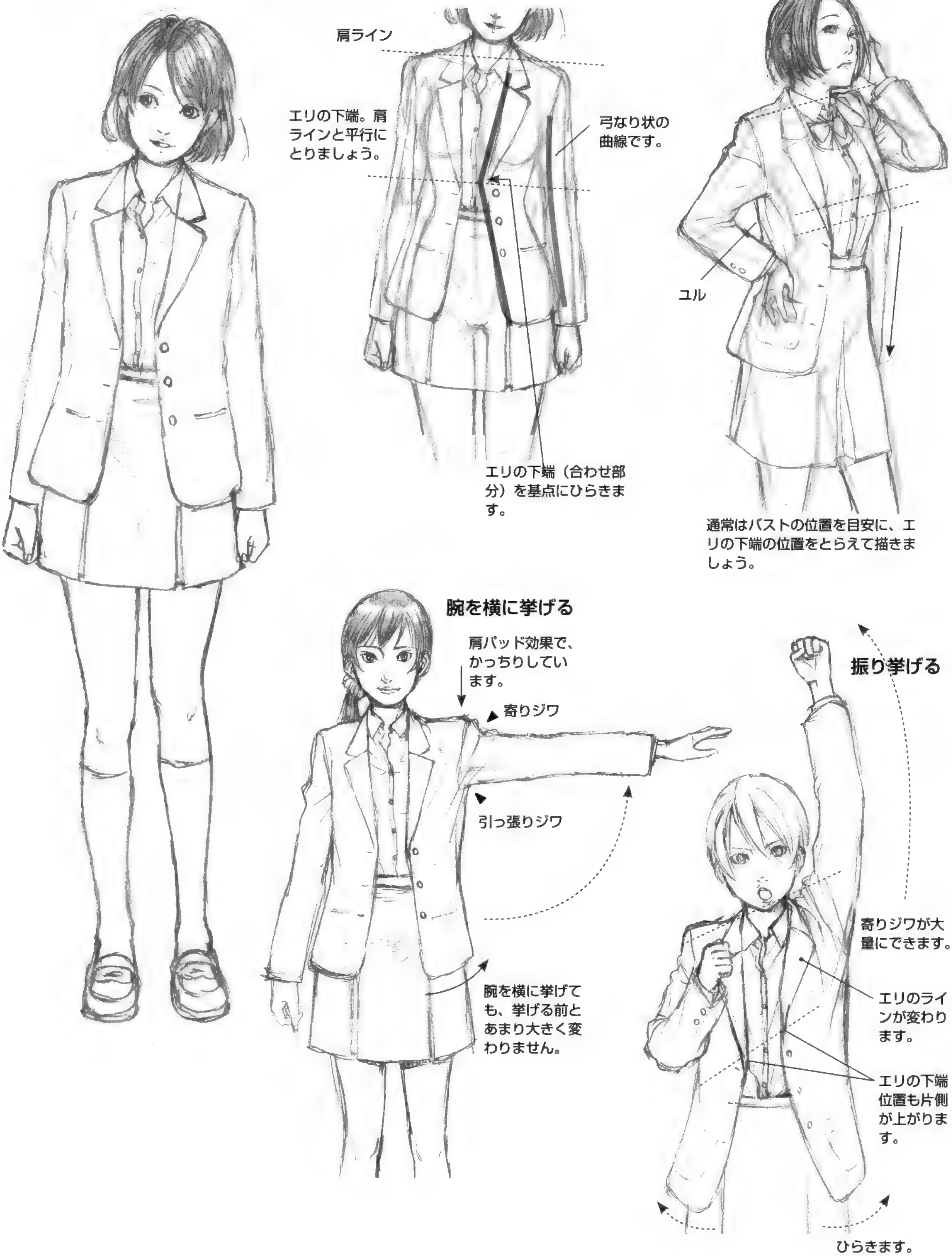


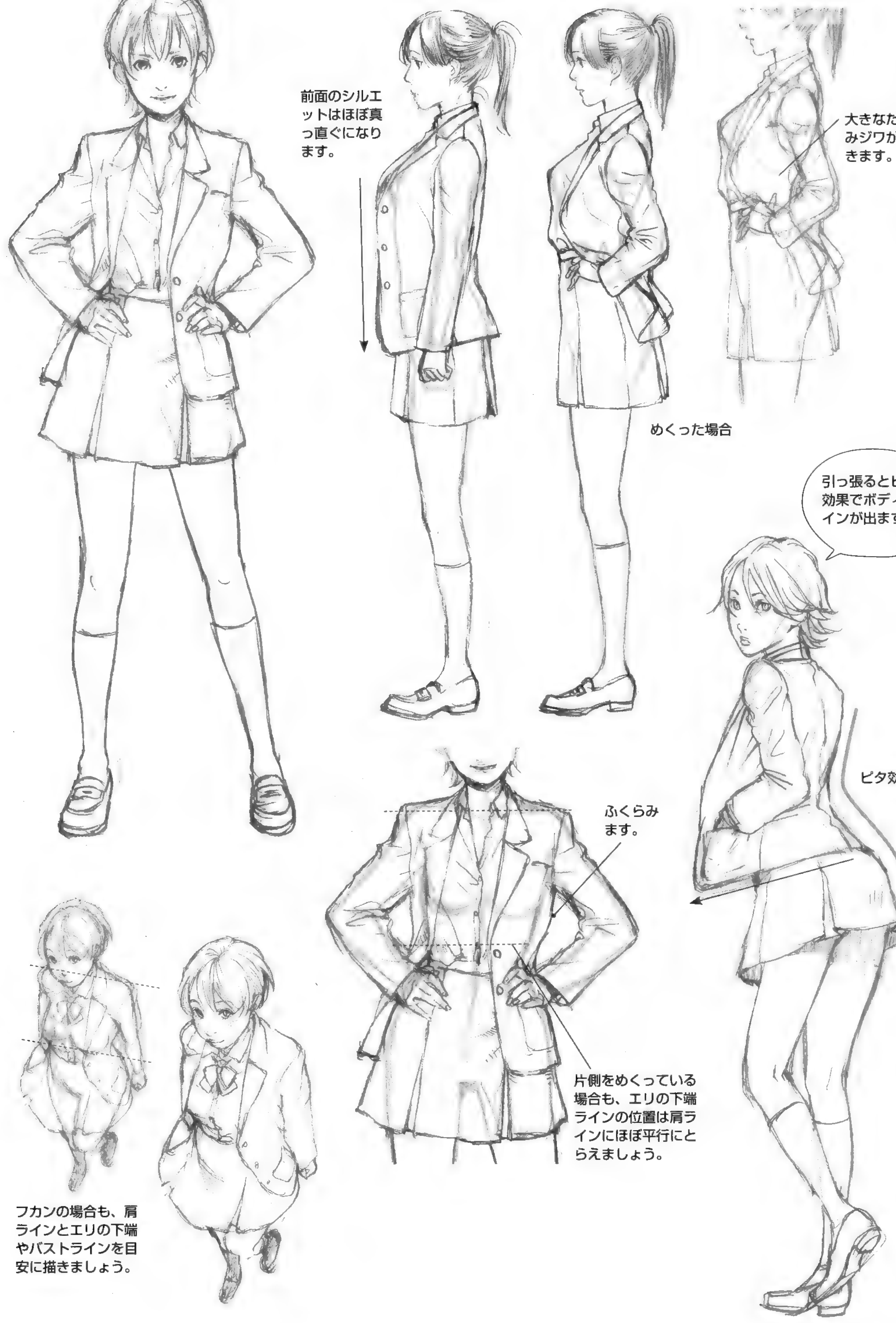


後ろアングルでは、エリのボタンを留めていてもはずしていても、変化はほとんどありません。



着こなし：ジャケットの前をあける

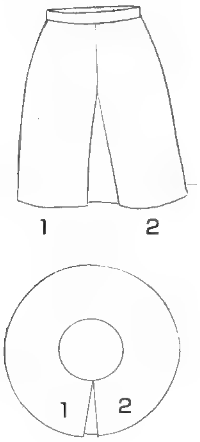



前面のシルエットはほぼ真っ直ぐになります。
大きなたわみジワができます。
めくった場合
引っ張るとピタ効果でボディラインが出ます
ピタ効果
ふくらみます。
片側をめくっている場合も、エリの下端ラインの位置は肩ラインにほぼ平行にとらえましょう。
フカンの場合も、肩ラインとエリの下端やバストラインを目安に描きましょう。

ボックススカート

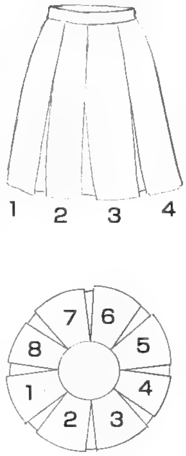
ボックスプリーツスカートの略。プリーツとは「ヒダ」のことで、直訳すると「箱ヒダスカート」。ヒダの数で、代表的なのは 3 タイプです。

2本タイプ



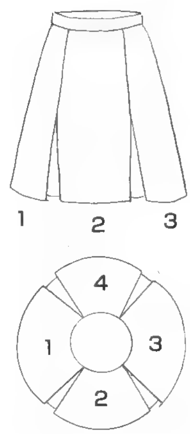


8本タイプ





4本タイプ

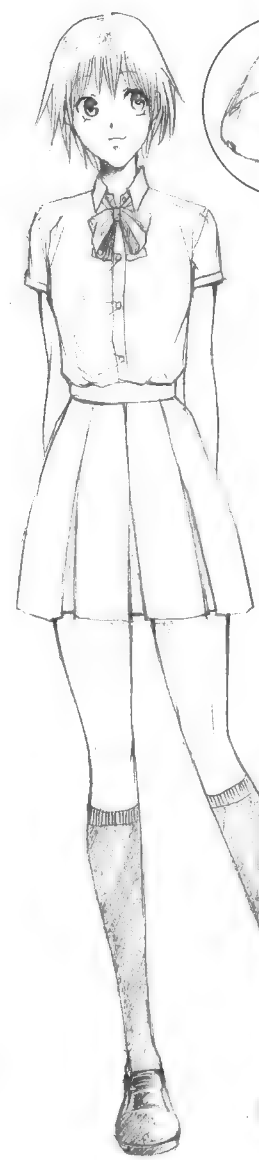


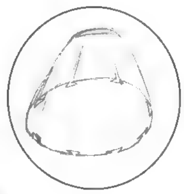




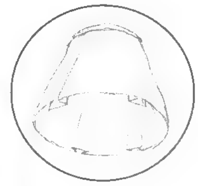


下から見た場合





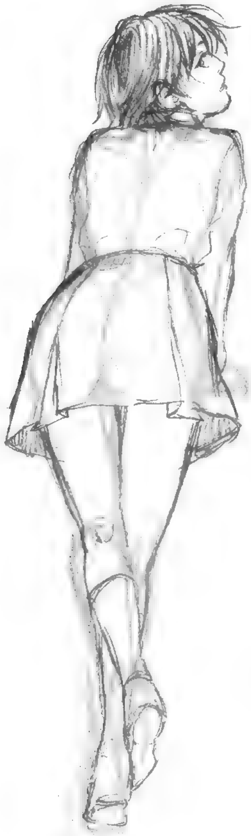






2 本タイプは後ろから見ると、普通のスカートと同じに見えます。

● 描く手順（4本タイプ）





1. ウエストラインを決めます。



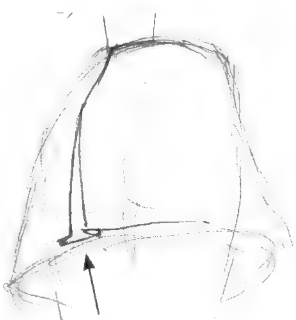
2. スカートのアタリを描きます。



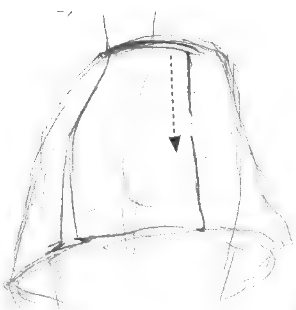
3. ヒダの始まりから描きます。



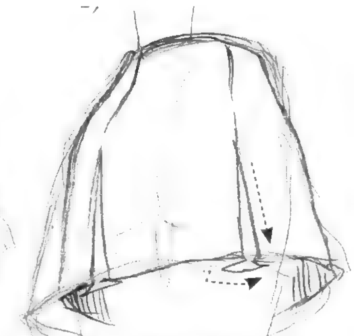
4. ヒダのひらきをとります。



5. 底の部分。ヒダの折りの形をとります。



6. 同様に次のヒダも描きます。



7. ヒダを描き込み、スカートの形を整えて完成です

● すわるキャラ（ひらいたヒダ）



1. 裸デッサン



太ももの曲線に沿ったライン

広がったスソまわりのイメージをとらえます。

2. 服のアタリを描きます。



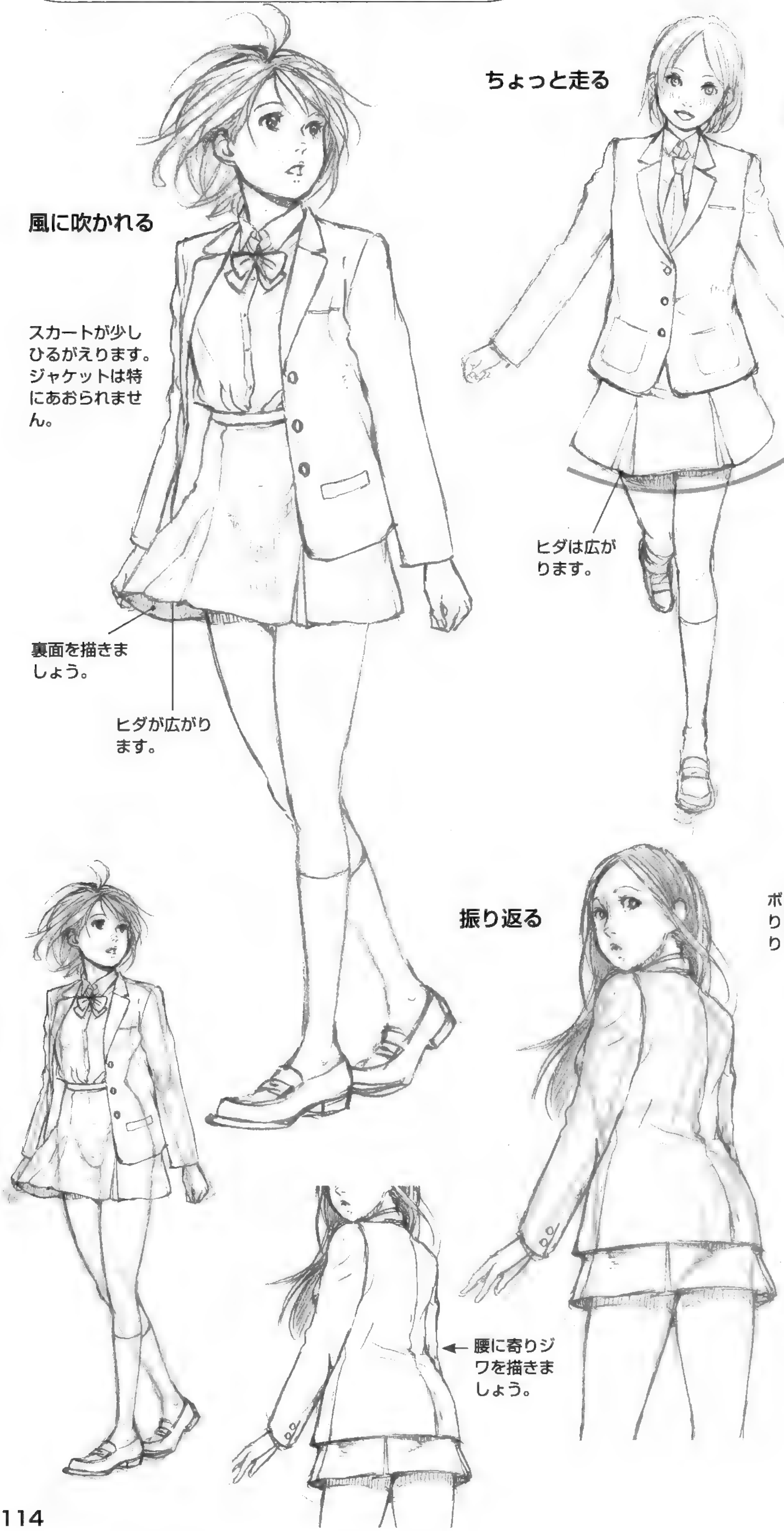
折り込まれた部分が広がります。



3. 完成

いろいろなポーズを描いてみよう







丸まってすわる

背面の山ジワと袖まわりの引っ張りジワをとらえましょう。







ヒザをひらいてしゃがむ

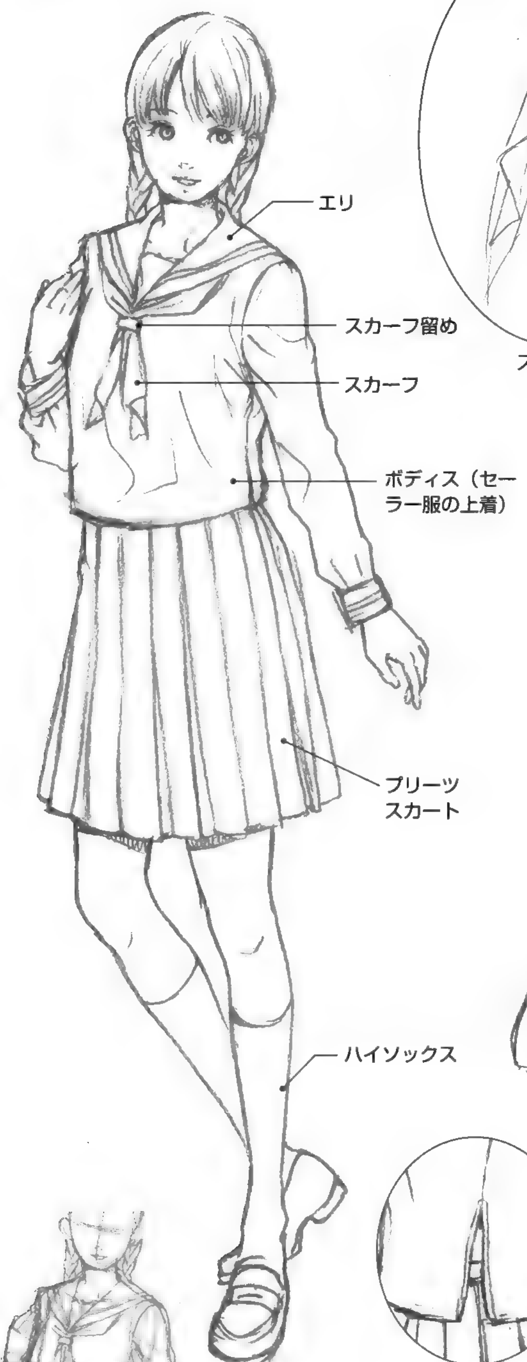


ヒザをひらいてすわる



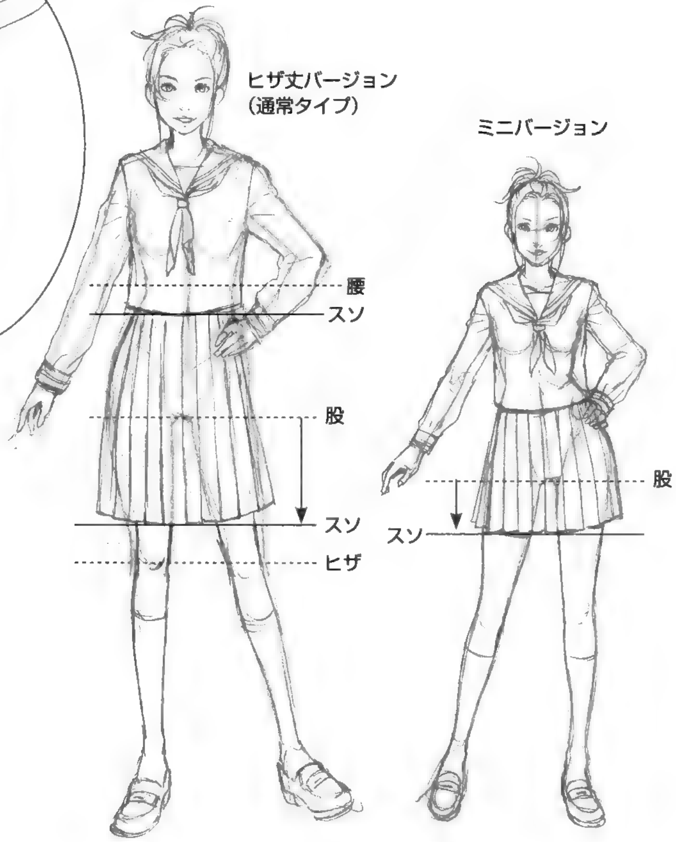
セーラー服

胸元がＶ字状にあいたセーラーカラーというエリが特徴です。ボディスは筒状にとらえましょう。

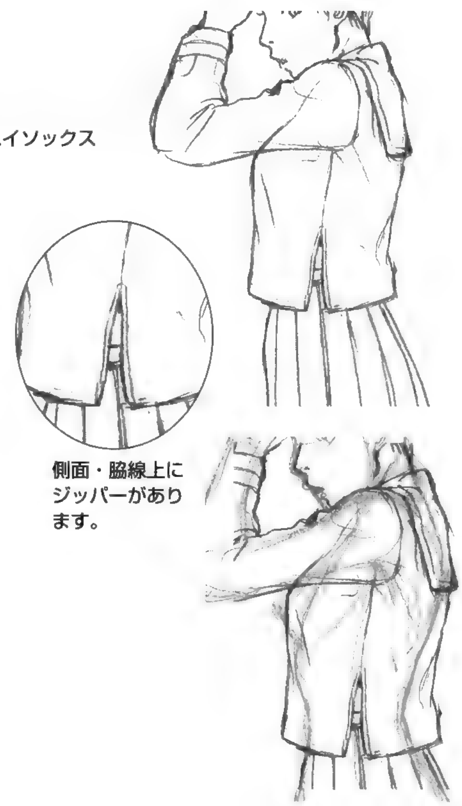




スカーフ





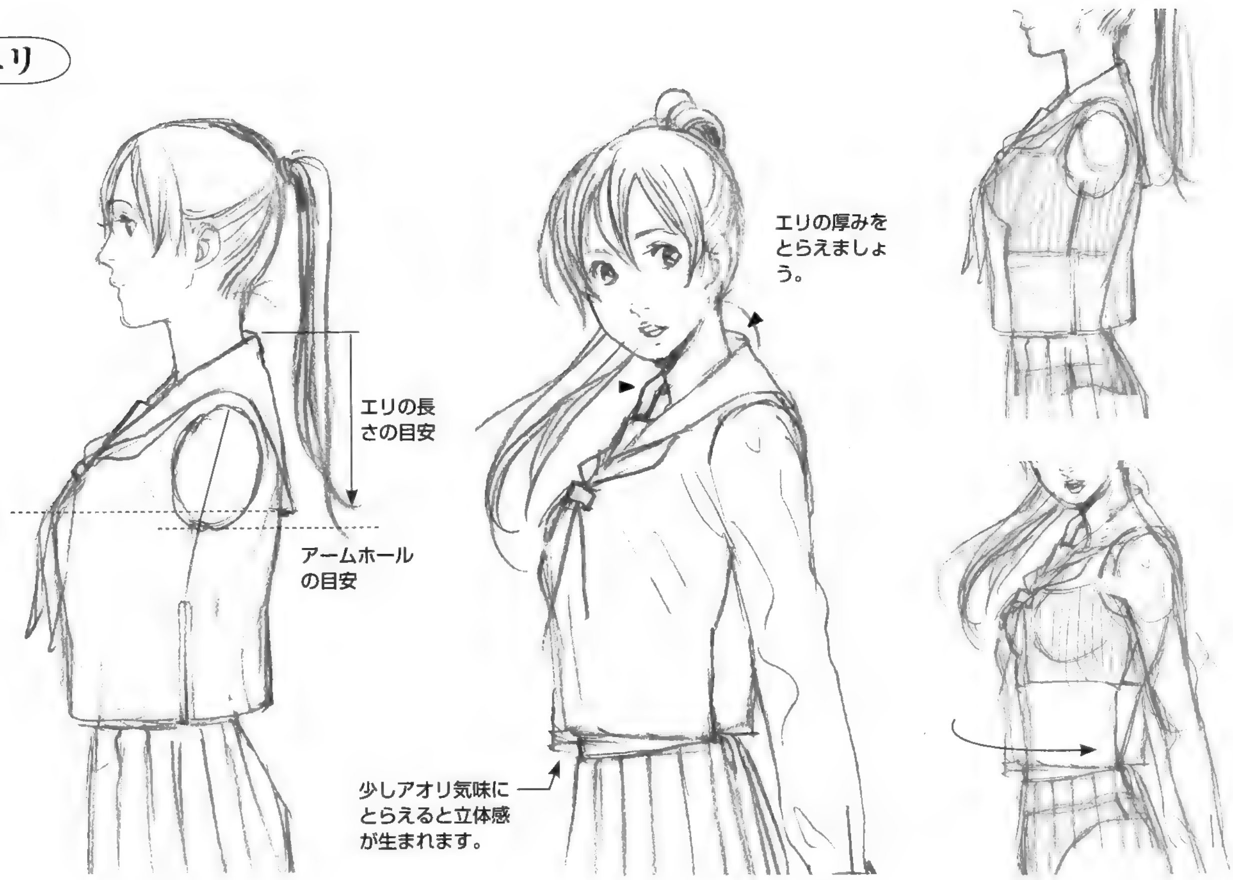


側面・脇線上にジッパーがあります。

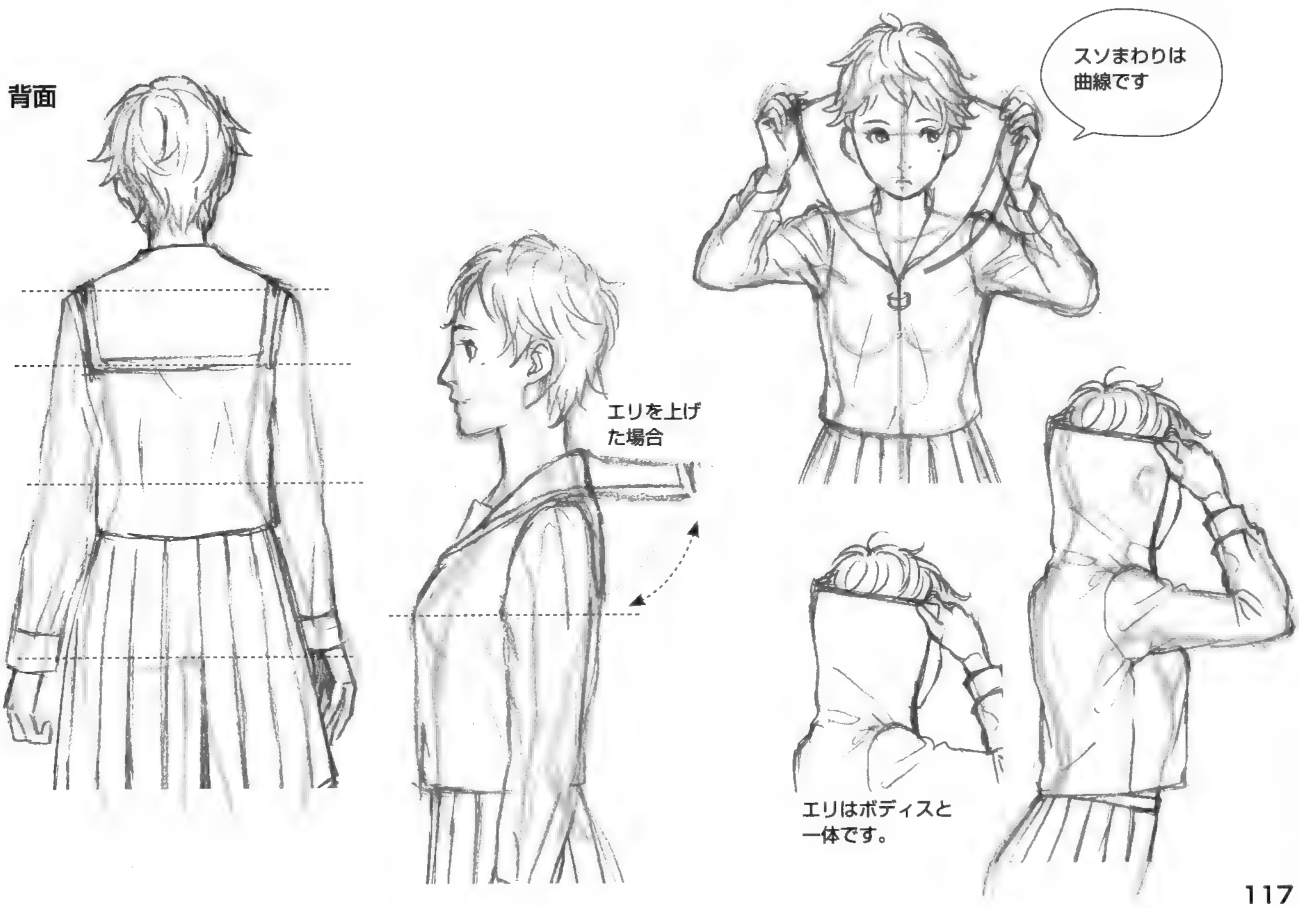


エリ

側面


バスト
トップ
エリの長
さの目安
アームホール
の目安
エリの厚みを
とらえましょ
う。
少しアオリ気味に
とらえると立体感
が生まれます。

背面

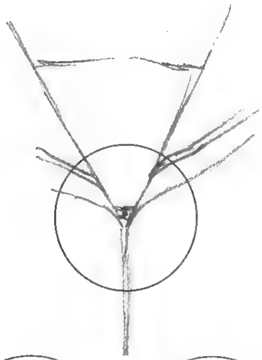

スソまわりは
曲線です
エリを上げ
た場合
エリはボディスと
一体です。

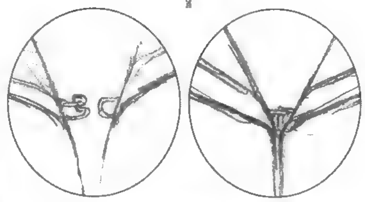
胸元とリボン

● 前合わせ

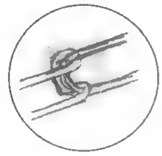








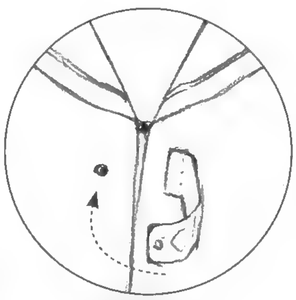
一番上はホック留めになっています。



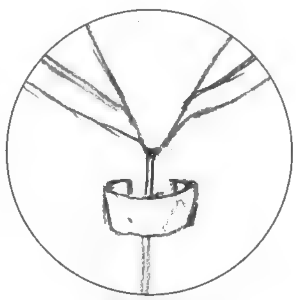
● スカーフ留め



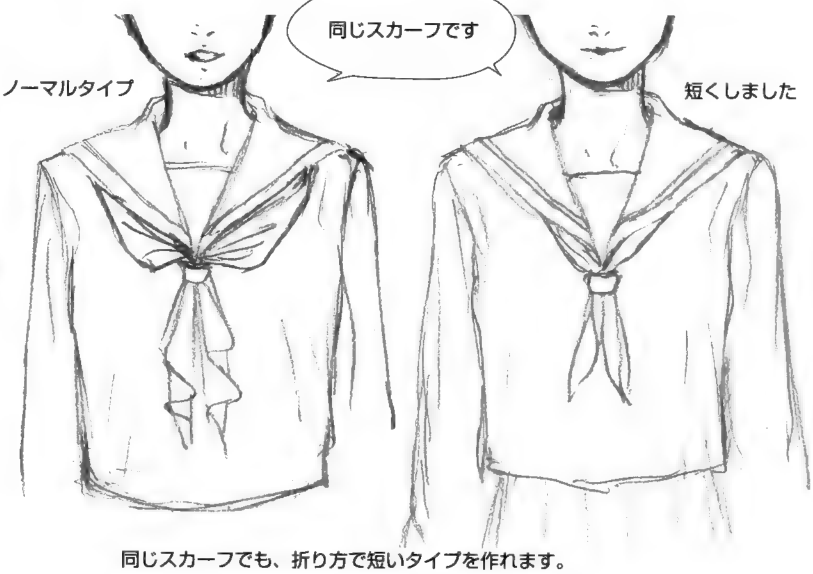
スカーフ留めがボディスと一体になっている
タイプです。



元の状態

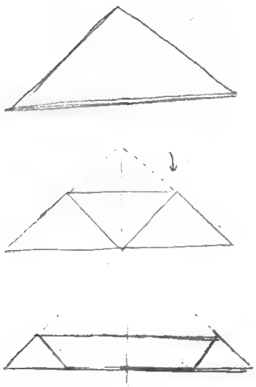


留めた場合



同じスカーフでも、折り方で短いタイプを作れます。

●胸元のスカーフの形を作る手順



1. 三角形の布を折って細長くします。



2. エリの下に通して前に
垂らします。



3. つまんで…



4. シワを作ります。
寄りジワが主体にな
ります。



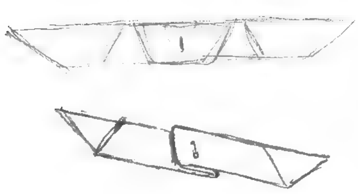
5. 輪っかに通して
垂らします。



6. 反対側も同様にシ
ワを作って輪っかに
通して出来上がり



スカーフのカドが
後ろから出るよう
に着た場合。



細長くしたスカーフの途中で
重ねて短くすると、ショート
タイプになります。



胴体の演出

「着こなし」「キャラ表現」につながる胴体の作画表現には大きく３つのタイプがあります。

通常タイプ









本来のセーラー服のボディスの主旨に合わせて描いたもの。ユルを主体にしてバストのふくらみや腰のくびれを隠し、胴体をずんどうに見せます。

演出過剰タイプ







裸の上に服を描いたように、ボディラインを強調するもの。セーラ服には本来あり得ないピタ表現で描きます。

適度の演出タイプ



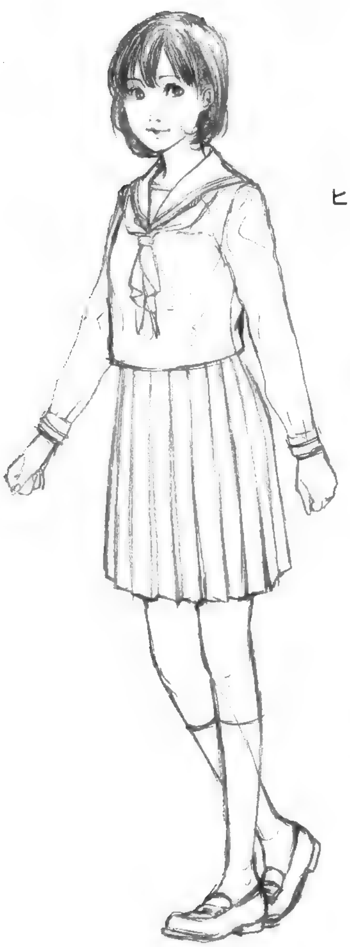




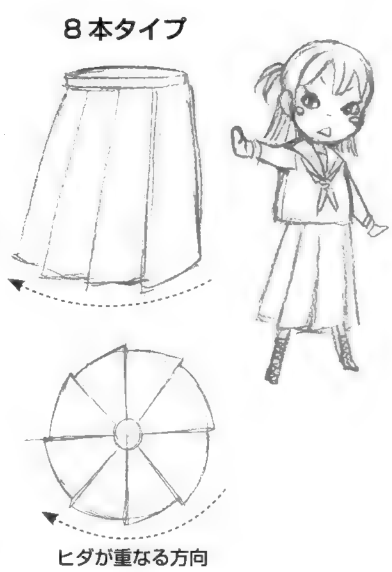
バストのふくらみを演出します。スソを少し細めにしてアウトラインをブラウスふうにし、胸まわりに引っ張りジワを描きます。

プリーツスカート

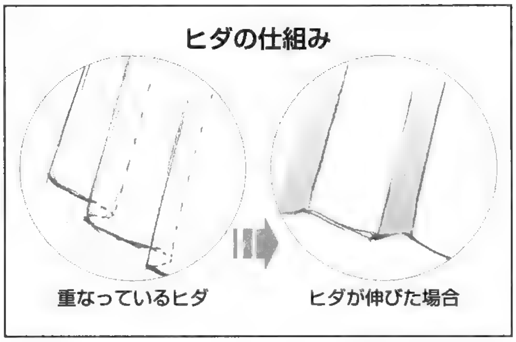
同じ幅のヒダがたくさんあるスカートです。ヒダの数は８本から16、20、24、28、36本まで、豊富なタイプがありますが、一目で雰囲気の違いが出る24本タイプと８本タイプを基本にしましょう。





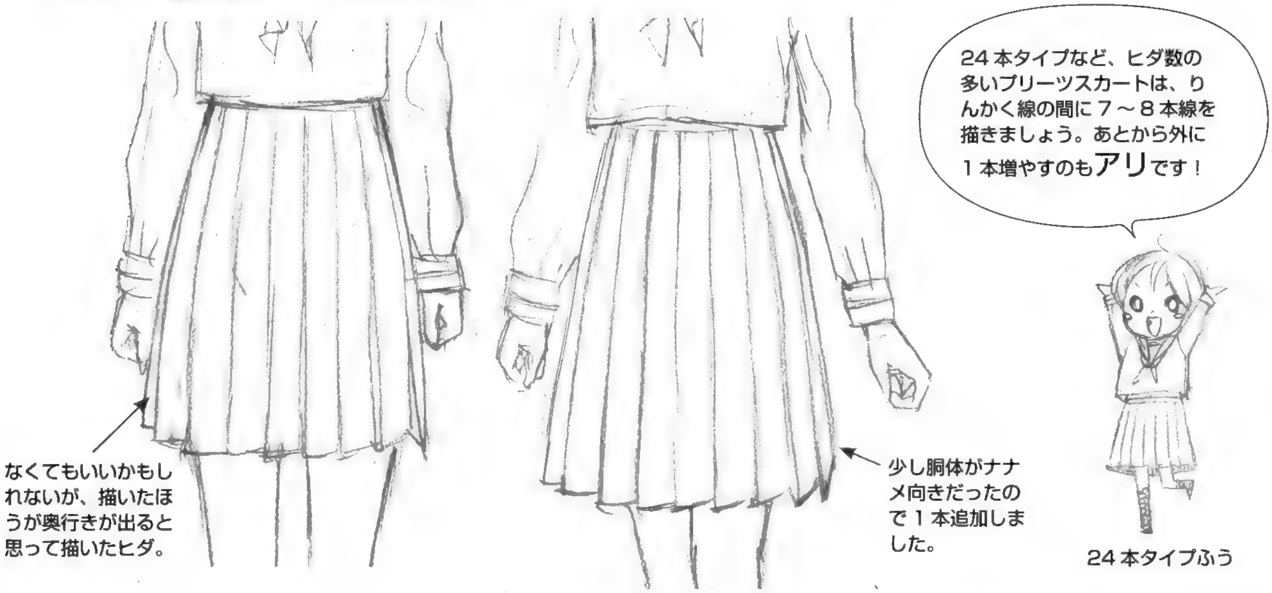


24本タイプ…厳密に考えると正面からは12本のヒダ、りんかくの内側には11本の線を引く必要がありますが、ここは省略法を用いましょう。



● 線は何本描けばいいのか…７～８本描いても24本タイプに見える

24本タイプは臨機応変に、らしさ主体に描きましょう！



● プリーツスカートを描く手順







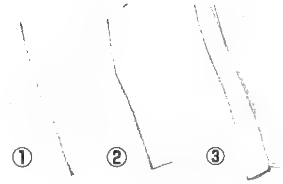
服の下に隠れるウエストライン、スカートのはき込み口をとらえます。

1. 全身のアタリを描きます。

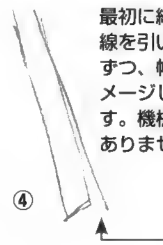
2. 服のアタリ。スカートの流れを描きます。



3. センターから広いほうに向かって描き進めます。



最初に縦線を引き、横線を引いて、ひとヒダずつ、幅や折り目をイメージしながら描きます。機械的な作業ではありません。



スソ部分。山折れを意識しています。



4. アタリで描いた、スソの曲線に沿って描きます。

5. 最後に後ろの生地を描いて完成させます。



● プリーツスカートの表現…ヒダの伸びをとらえよう



スソもユル。ヒダごとに独立した曲線を描きます。

ユルの場合。



スソもピタ。ヒダが伸び切って、曲線を描きます。

ピタの場合。
きれいにお尻に巻き込んですわっています。



脚の曲面から不自然に浮いてしまった場合。



セーター、カーディガン

ブラウス、セーラ、ブレザー、いずれにも組み合わせて着られます。ユルの代表格で、丸い肩、袖やスソは長めです。スソまわりは縦線を入れるとゴム編み表現になります。

● 上に着る



● 中に着る



カーディガン
ゴムが伸びてしまっている袖。外にひらく縦線で表現します。上級生らしさが出ます。



セーター

● 腰に巻く

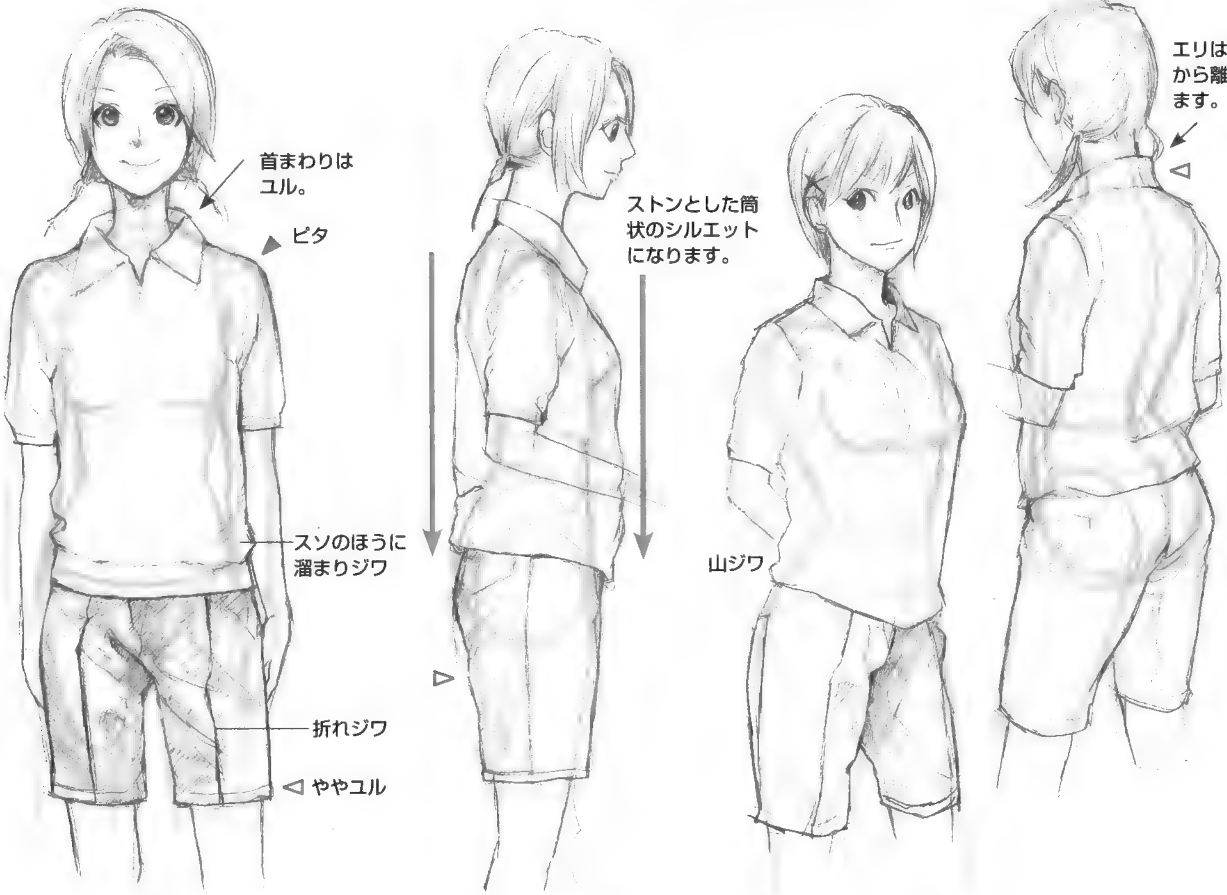


寄りジワ
引っ張りジワ

体操服

半袖シャツと短パン …ユル＋ややユル

ポロシャツふうのシャツとゆったりしたスパッツふうの短パンが現在の主流です。昭和期はＴシャツふうのトップと、ブルマといわれるピタタイプのパンツスタイル（もしくは＋ジャージ）でしたが、現在はほぼ絶滅し、コスプレ衣装の１つになっています。







Tシャツふうトップ＋ブルマの場合。トップは全体にゆったりしています。

Tシャツふうトップ＋ブルマ

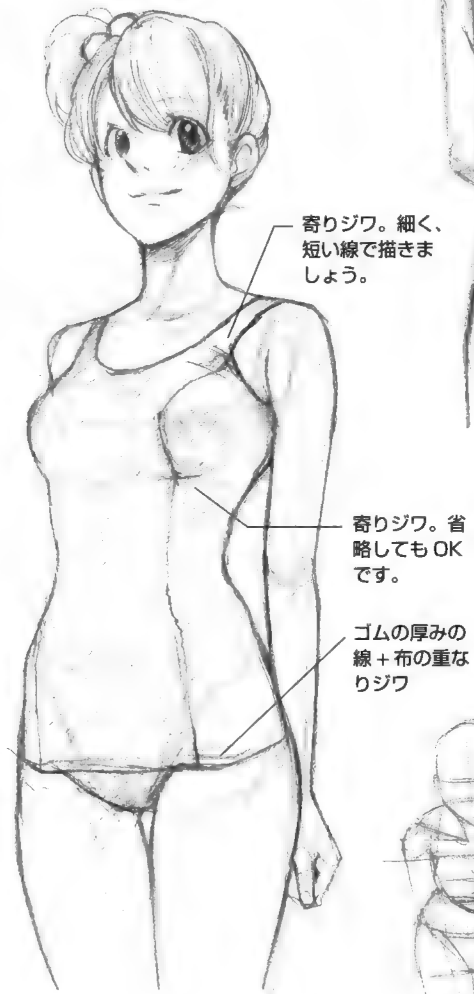
…ユル＋ほぼピタ



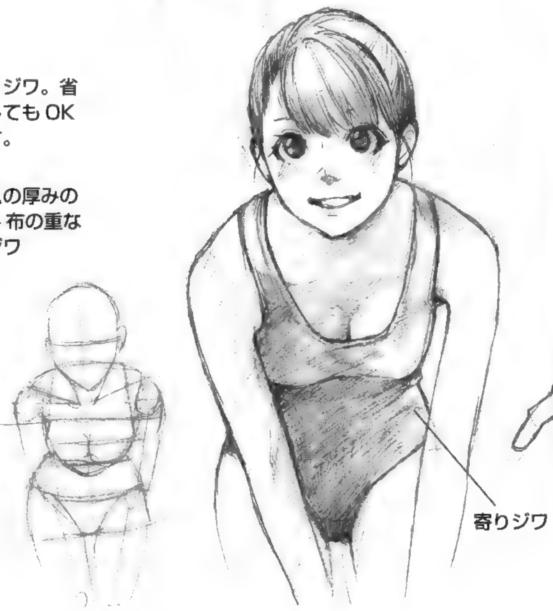
水着

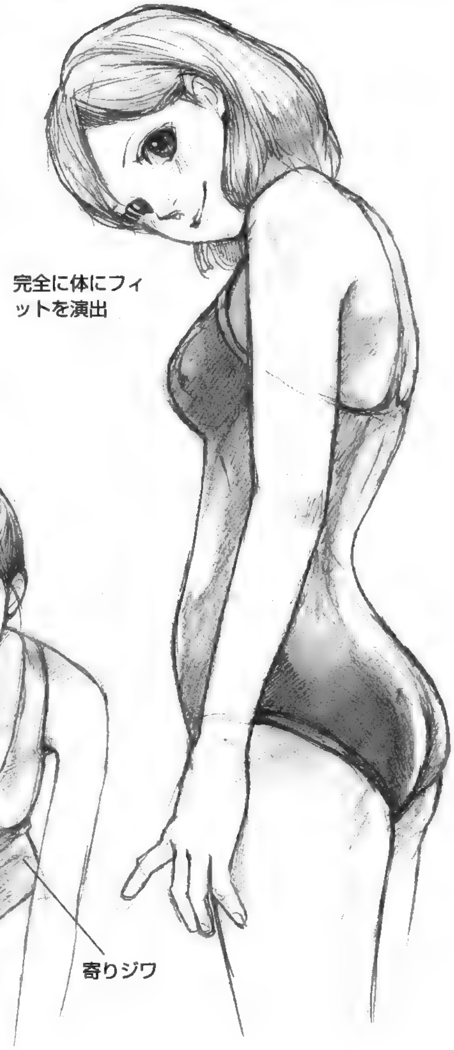
● スクール水着 / ワンピース

・水の抵抗を減らす→体にフィットさせる
・体のラインを美しく見せる
などの主旨で作られているので、大きなシワができにくいのが特徴です。素材も薄いので、ワンピースにシワを描く時は細い線で体の曲面を意識して描きましょう。

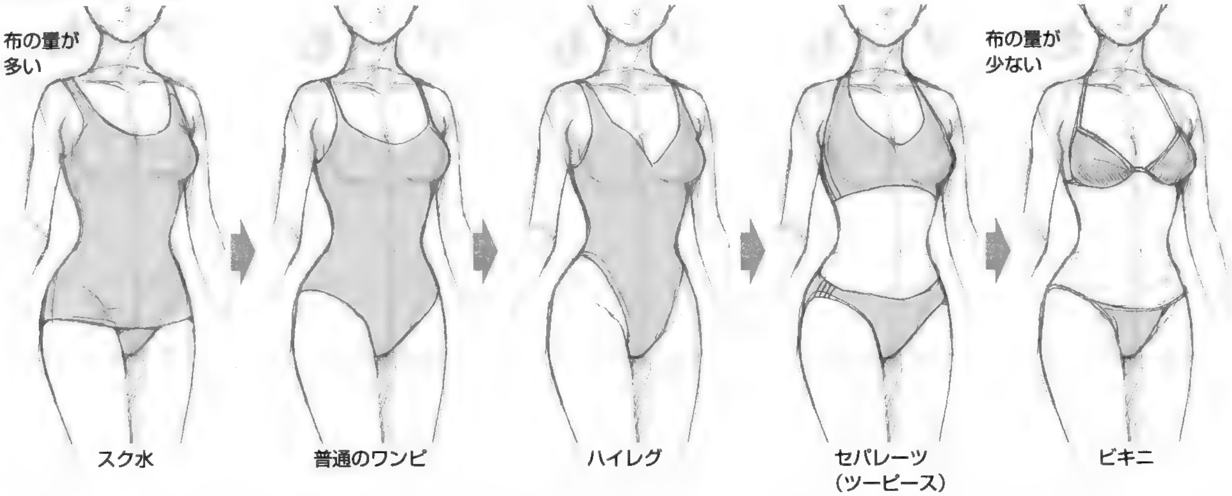






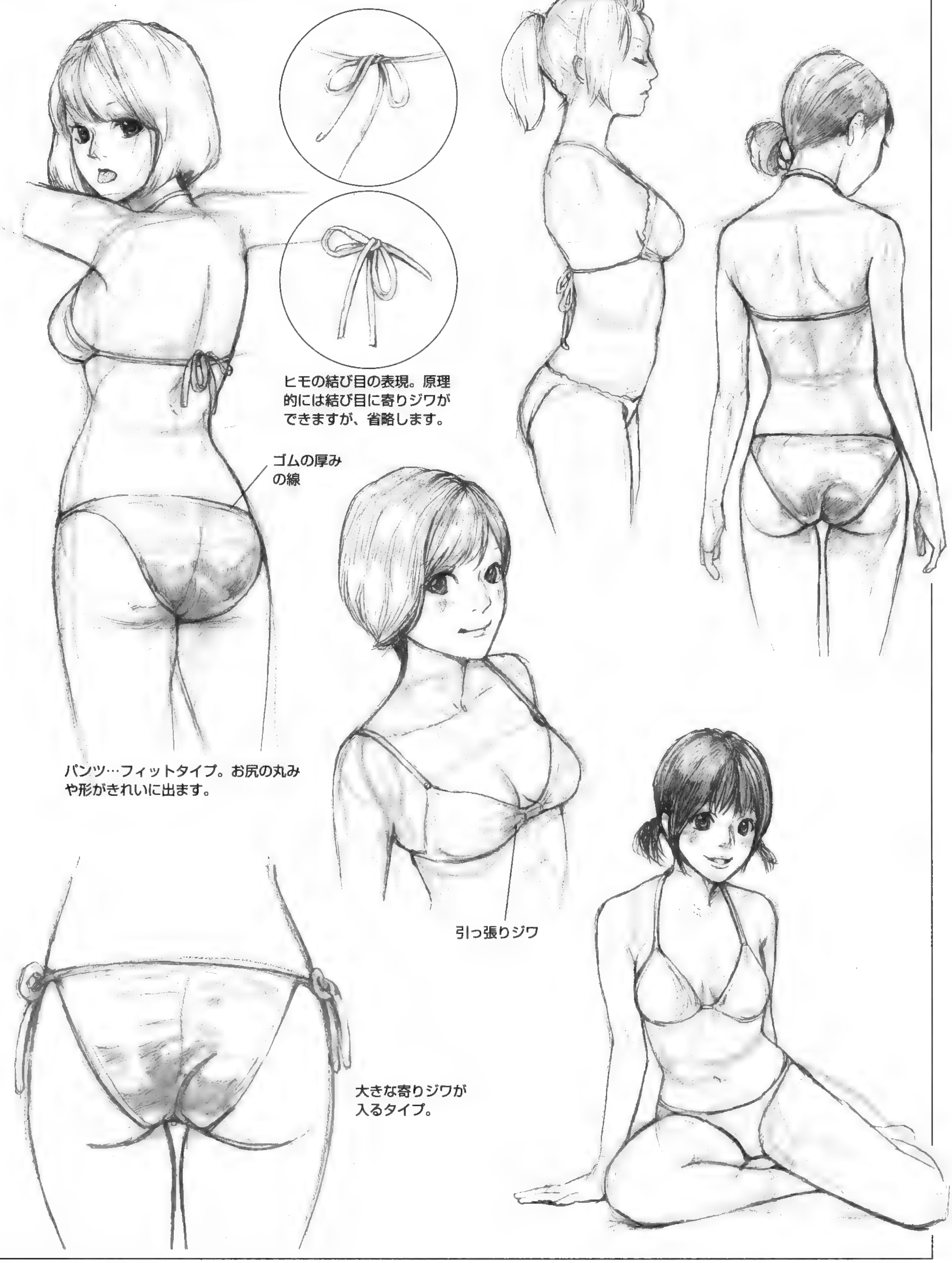


● 布の量の変化



● ビキニ

ヒモのつなぎ目やブラカップのつなぎ目際などに、
引っ張りジワが入るものがあります。



カジュアル /T シャツとジーンズ

カジュアルなプライベートコスチュームとして代表的な T シャツとジーンズの作画ポイントを学びましょう。

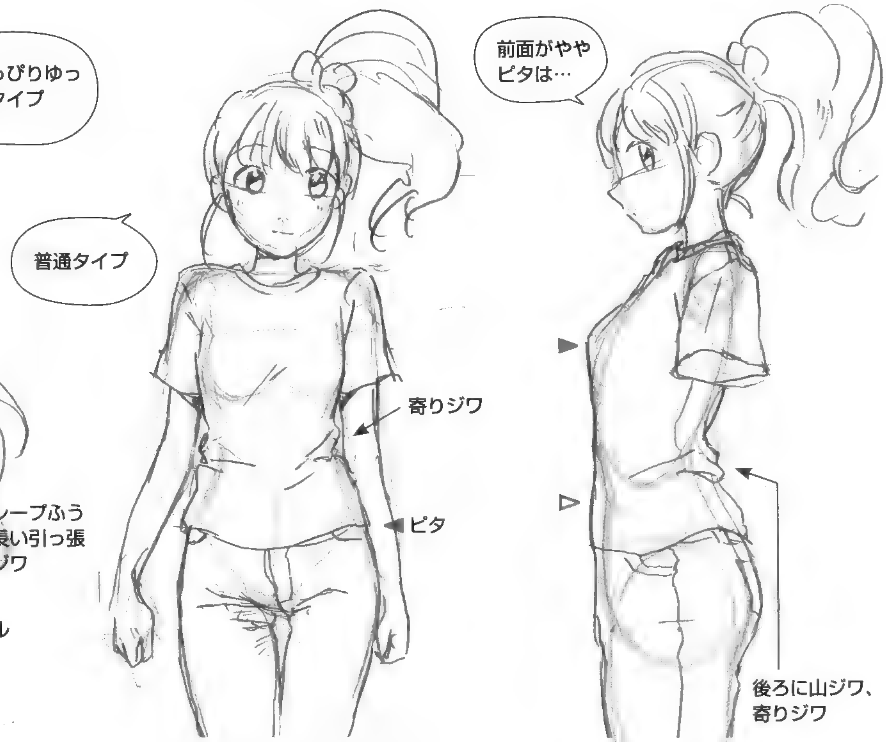
T シャツ

首まわりと腰まわりにできるシワをとらえましょう。

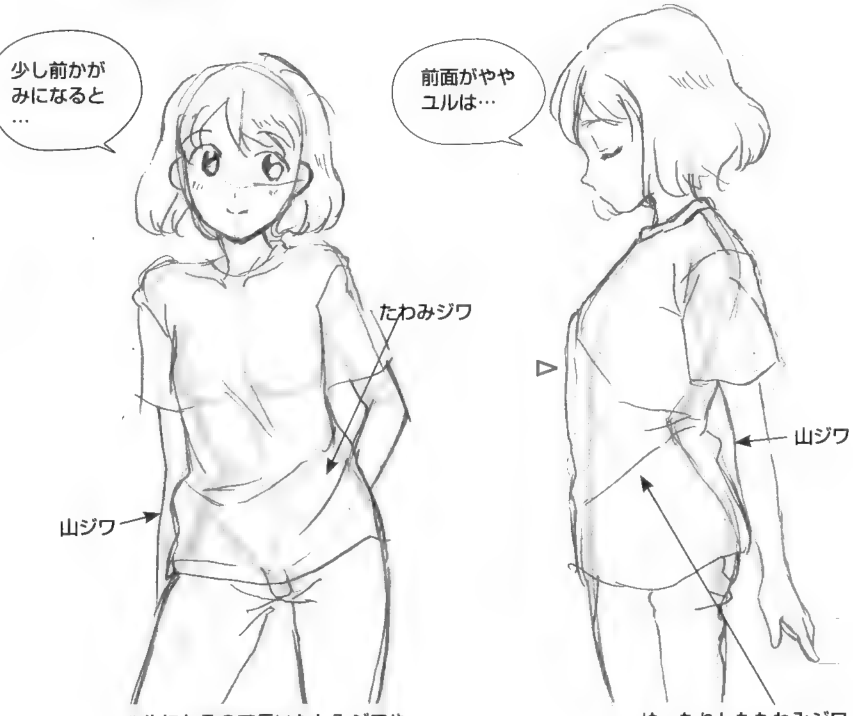
● 正面ポーズ



少しゆったり系の T シャツ。スソまわりをユルで描くタイプでは、前面にしなやかな長い引っ張りジワを描きましょう。



スソまわりがぴったりふうになる T シャツでは、腰まわりに（正面アングルでは左右に）寄りジワを描きましょう。



ユルになるので長いたわみジワや山ジワができます。

ゆったりしたたわみジワを描きましょう。

● エリまわり

Tシャツのエリはラウンドネックラインといいます。首まわりをゆったりめにとり巻いている「ユル表現」を意識して描きましょう。



正面

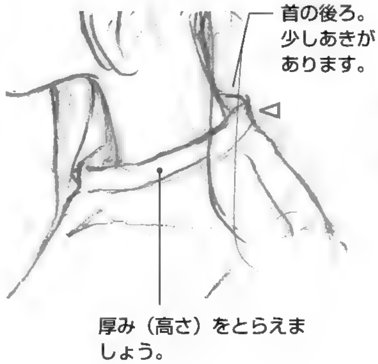


横



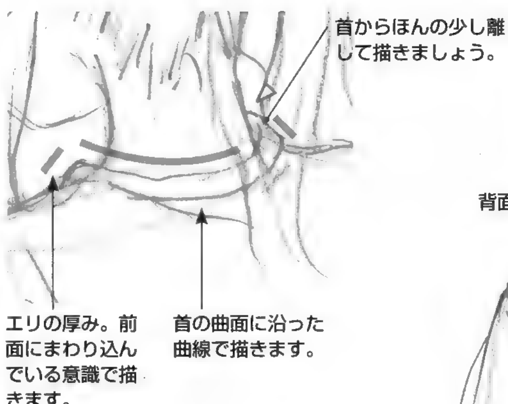
ナナメ



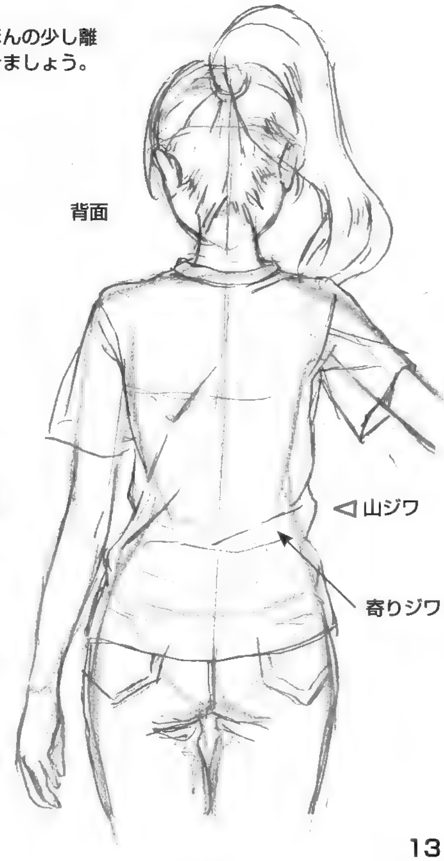












● 袖とボディス

正面・腕を下ろして立つ







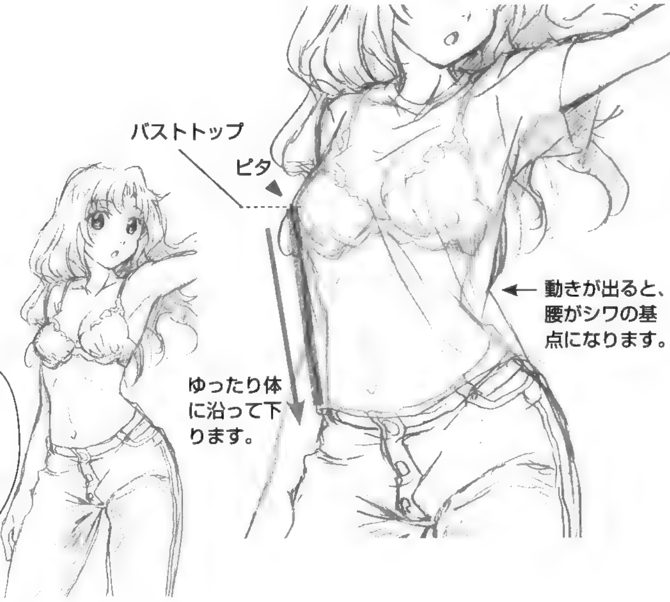
腕をナナメに挙げる動き



腕を横に挙げる動き



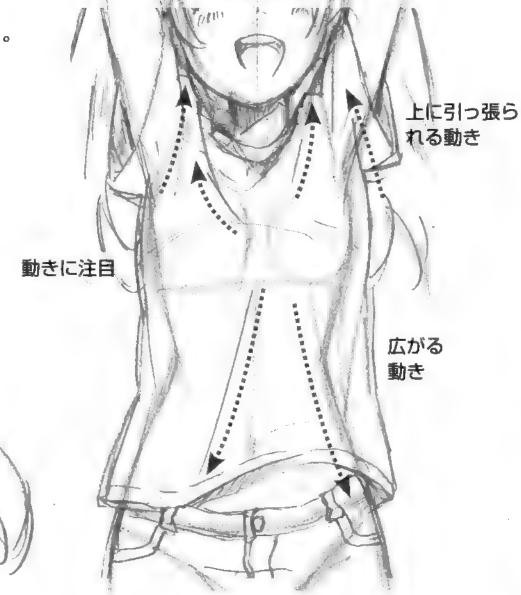
ボディスのシワの流れや形は、胸のふくらみと腰のくびれを決めます



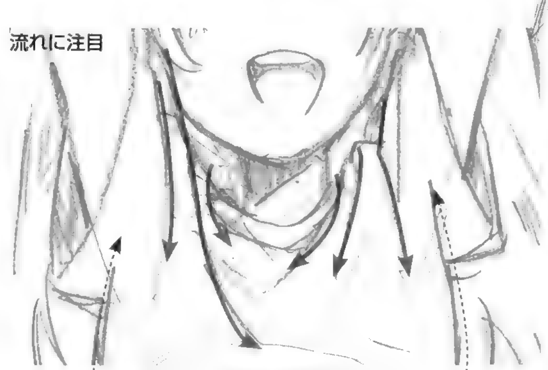
両手を挙げる動き

シワの流れに注目しましょう。









寄りジワを作る主要な線は、左右３本ずつくらいです。

腕を前後に出す動き

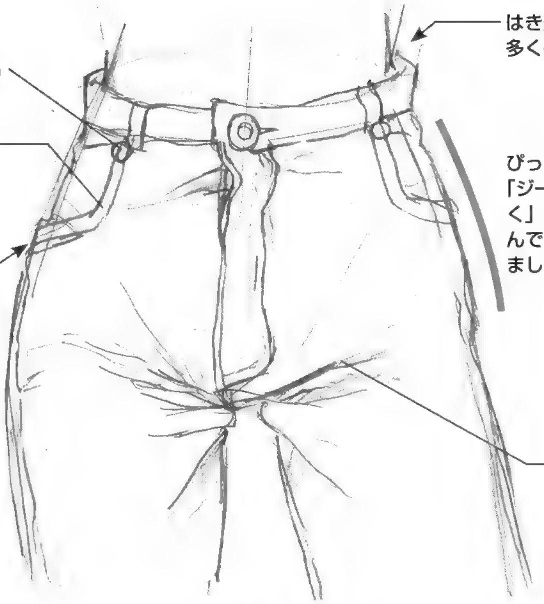


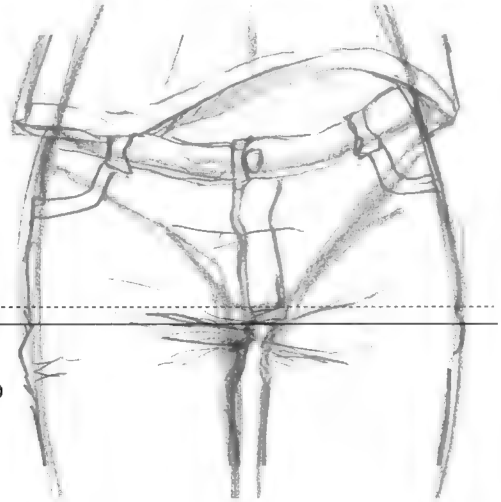


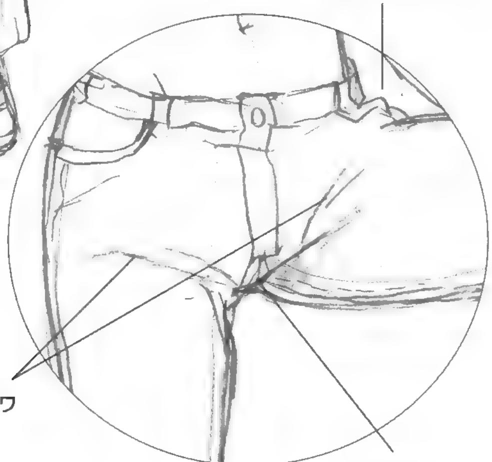
ジーンズ

● 正面ポーズ



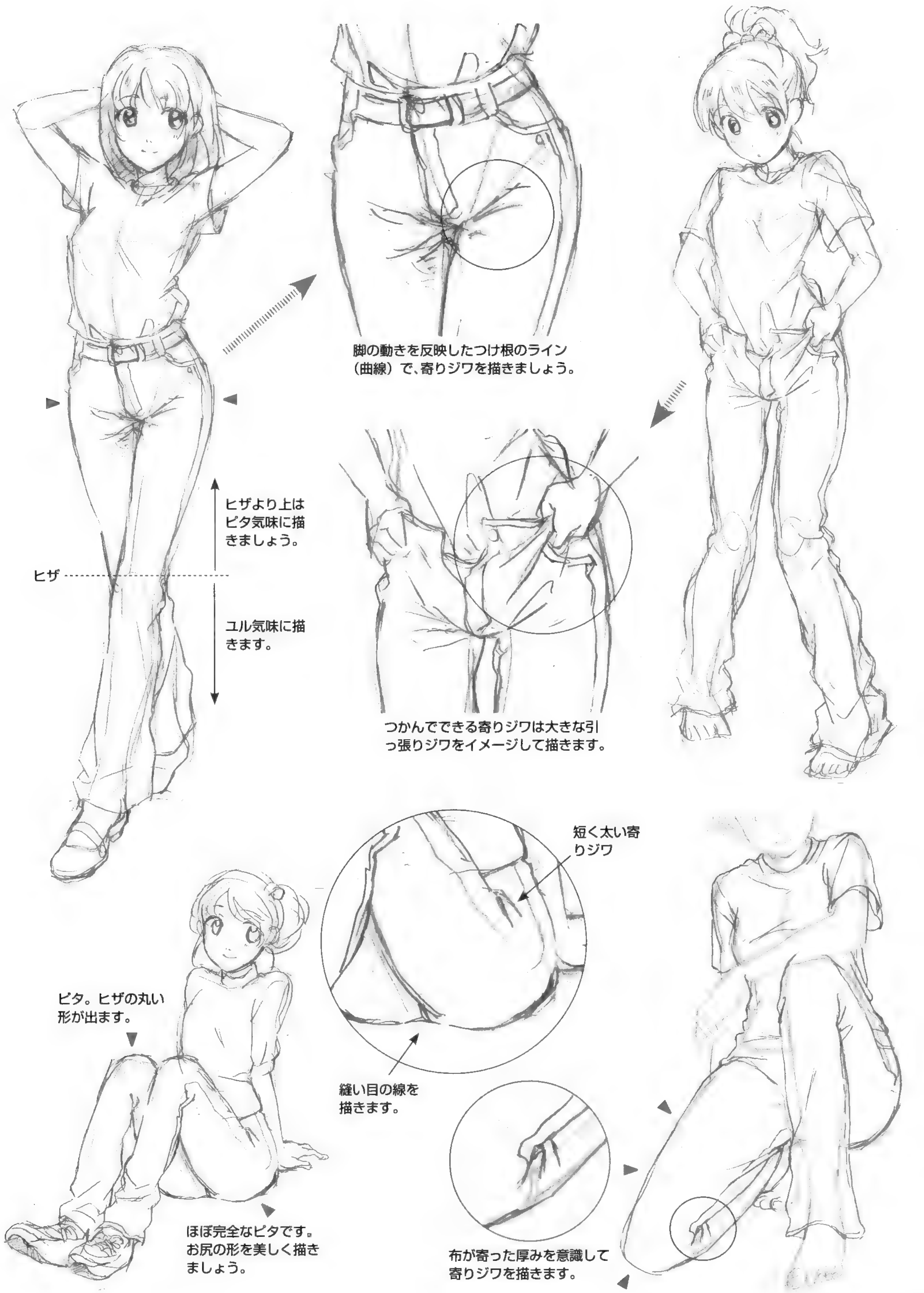






ほぼ真横から見た場合

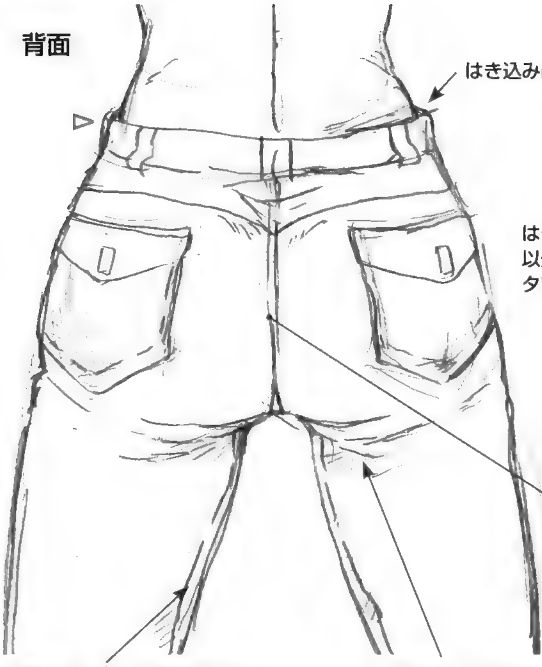




脚の動きを反映したつけ根のライン
（曲線）で、寄りジワを描きましょう。
ヒザより上は
ピタ気味に描
きましょう。
ヒザ
ユル気味に描
きます。
つかんでできる寄りジワは大きな引
っ張りジワをイメージして描きます。
短く太い寄
りジワ
ピタ。ヒザの丸い
形が出ます。
縫い目の線を
描きます。
ほぼ完全なピタです。
お尻の形を美しく描き
ましょう。
布が寄った厚みを意識して
寄りジワを描きます。

● 背面ポーズ

背面

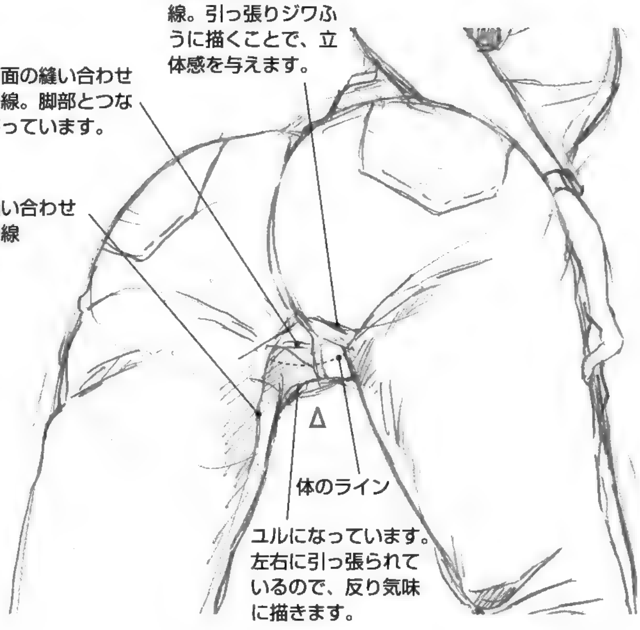


前かがみ／ちょっとお尻を突き出す



もっと前かがみ（+ちょっとアオリ）



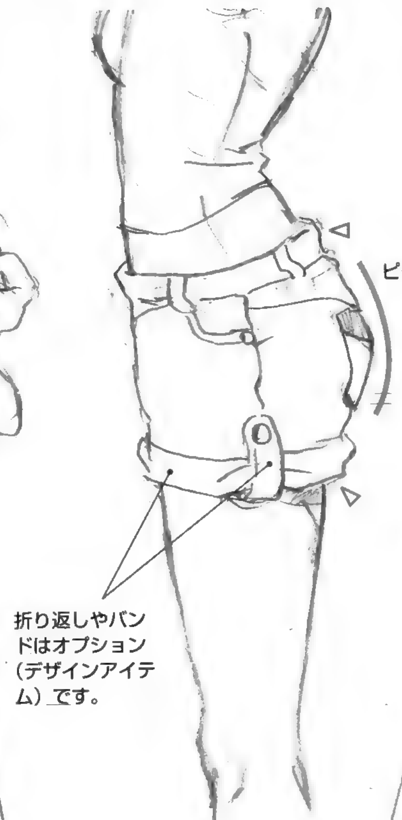


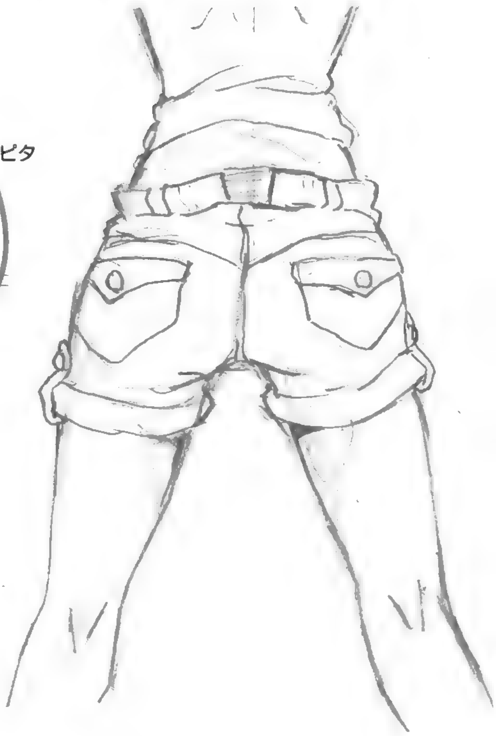
ショートジーンズとヒップハンガー

● ショートジーンズ

丈の短いジーンズで、通常のジーンズと長さ以外はほとんど同じです。前ポケットと後ろポケット、前合わせの線や縫い合わせの線をくっきり描きましょう。

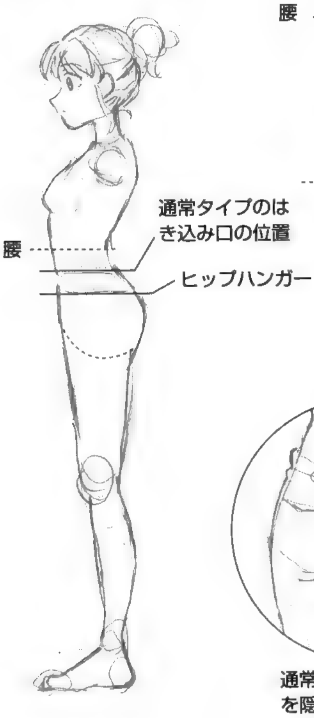


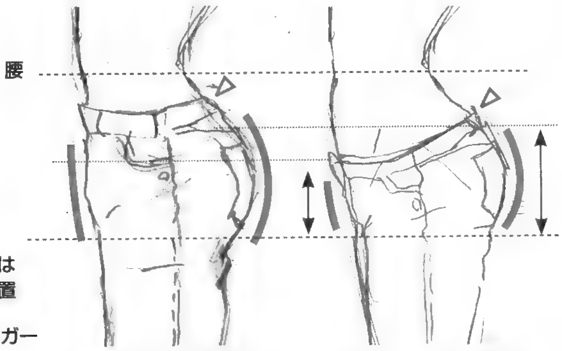




● ヒップハンガー

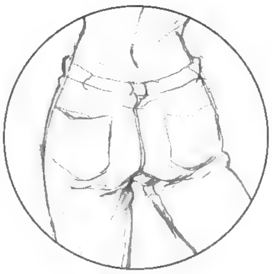
股上が浅いタイプのものをいいます。通常のジーンズが「腰ではく」なら、これは「お尻ではく」タイプです。





通常タイプのはき込み口の位置

ヒップハンガーの場合。前後とも短いです。



通常タイプはお尻全体を隠します。

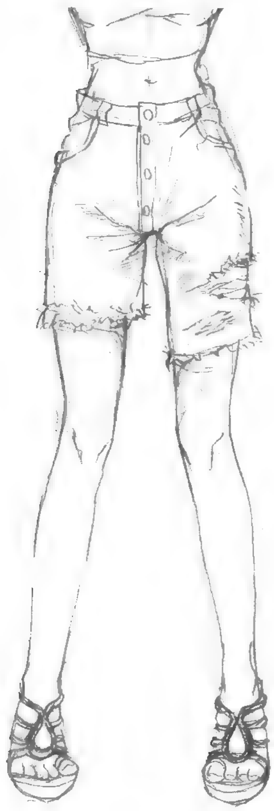




きわめてぴっちりタイプなので、股付近のシワも細く、多めに描きましょう。

ジーンズのオシャレ

…ダメージ加工とくつの効果





ジーンズそのものも色や形、布の柔らかさの違いがありますが、切ったり穴をあける「ダメージ加工」でワイルドなオシャレキャラが簡単に演出されます



また、スニーカーのほか、サンダルやブーツなど、足元のオシャレも、キャラの演出には欠かせません

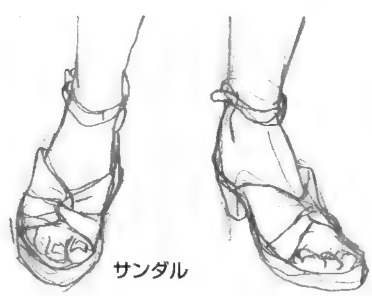


切る（左右長さを変える）



ダメージ加工

切る　破く、左右の長さを変える
スソをほつれさせる　色落ちさせる、
すり切れた感じを出す、穴あけ、こがすなど。
そのほか、ダメージ加工以外にワッペンやつぎあて、ピンバッジなどもアレンジアイテムとして用いられます。



サンダル



ソックスとの組み合わせ

ダメージ加工が、即「ワイルド」
イメージか、というと、そうで
もありません。キュート感も
Up させることができます



厚底スニーカー

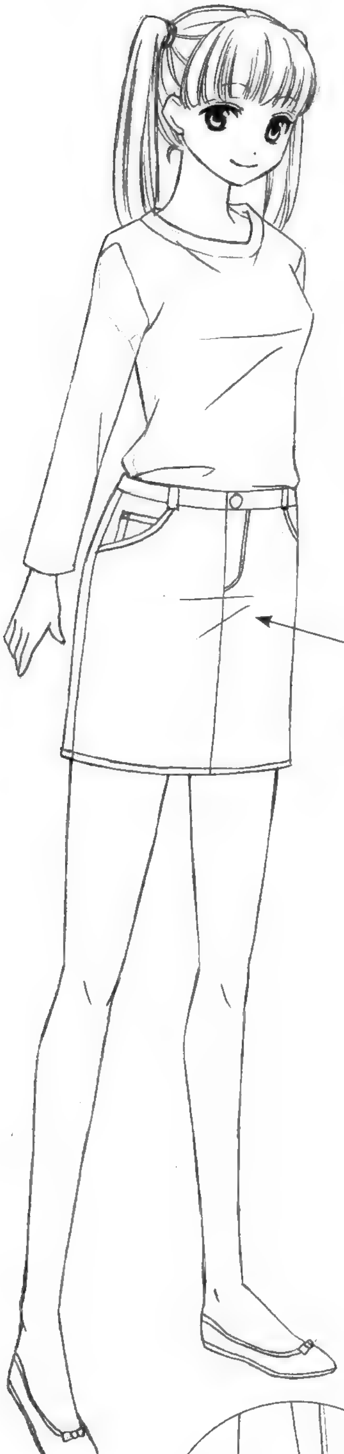


サンダル

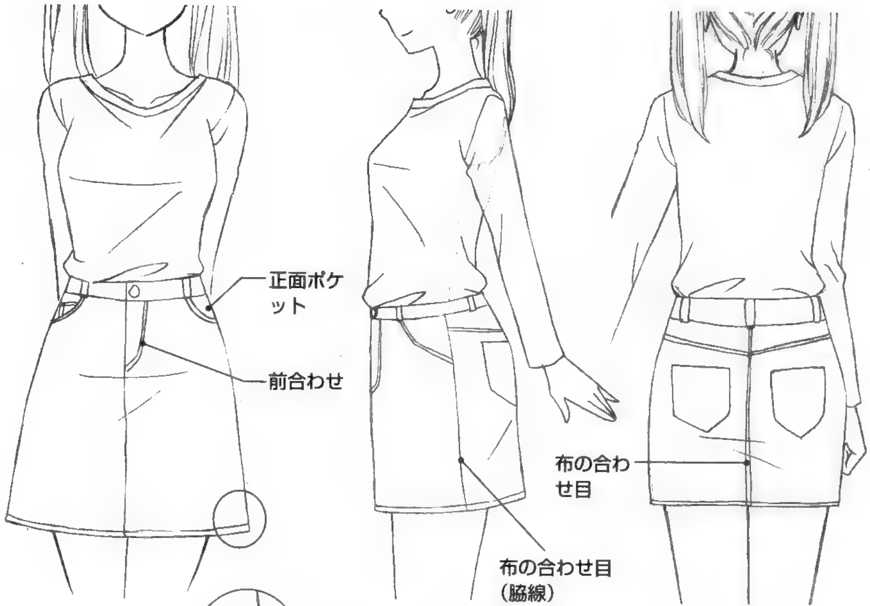


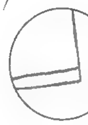
ジーンズスカート

前後の縫い目の線や、前後のポケットなど、ジーンズの素材（デニム）と特徴をスカートに生かしたものです。

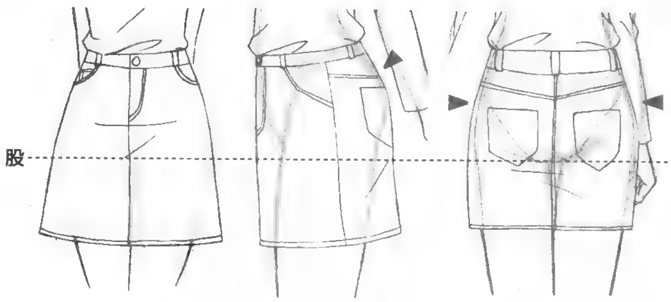


引っ張りジワふうに描きますが、寄りジワを意識しましょう。





スソの線は２本です。デニムの厚みを表現します。

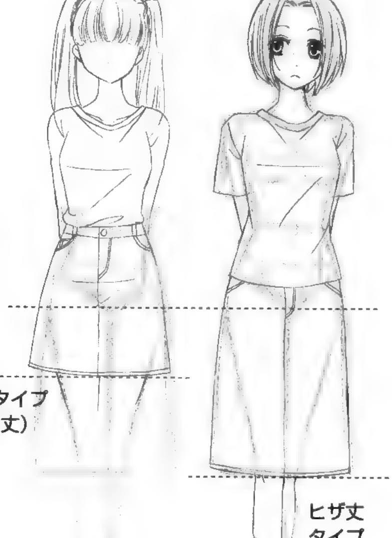


「腰ではく」コンセプトはジーンズと同じです。お尻まわりをピタで描きましょう。

前合わせの位置やポケットの位置をとらえるために、裸デッサン、特に股位置をはっきりさせて描くことが大切です。

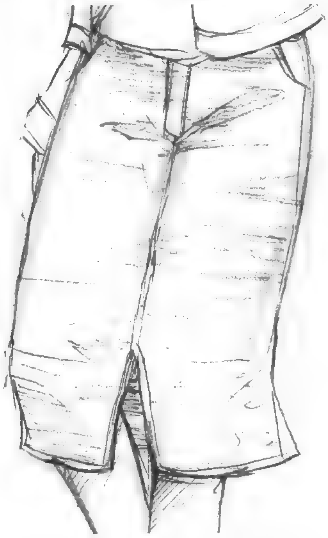


直線に近い曲線で描きます。

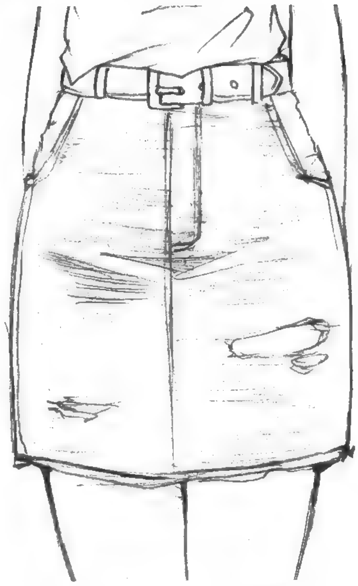


デニムの衣装とデニム感表現のいろいろ

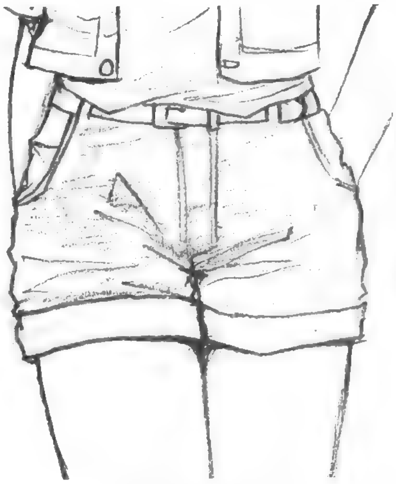
● タッチによる表現



ヒザ丈ジーンズスカート。センターにスリットが入っているタイプ。



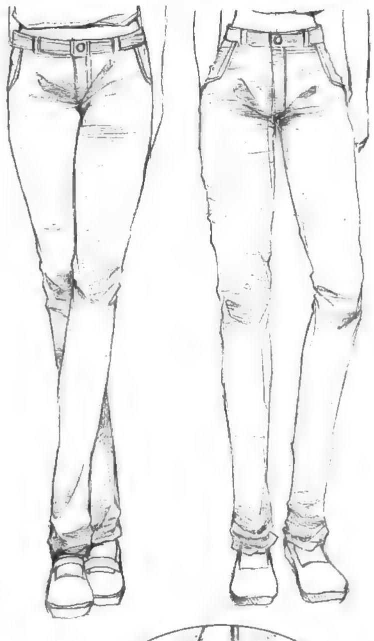
ジーンズスカート。ダメージ加工タイプ



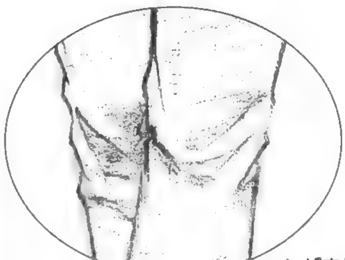
ショートジーンズ

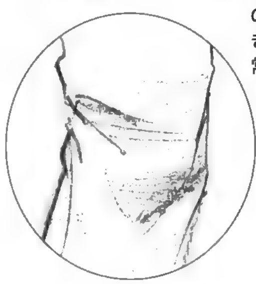
形の特徴や、寄りジワを主体にした表現の他、横方向に細いタッチで、デニムの感じを出すことができます。

● ヒザとスソまわりの表現

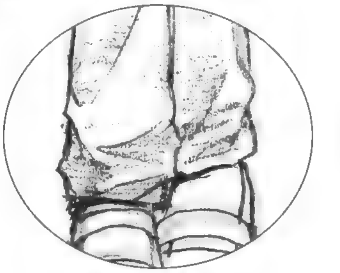


タッチによるカゲを加えて、デニムのごわごわ感を強調します。

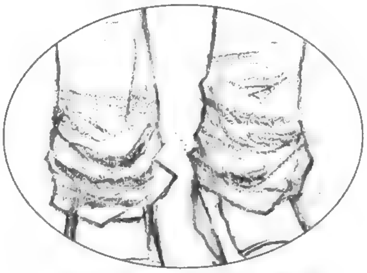




ヒザまわり、ヒザの部分が伸びてできる寄りジワ。日常感が出ます。

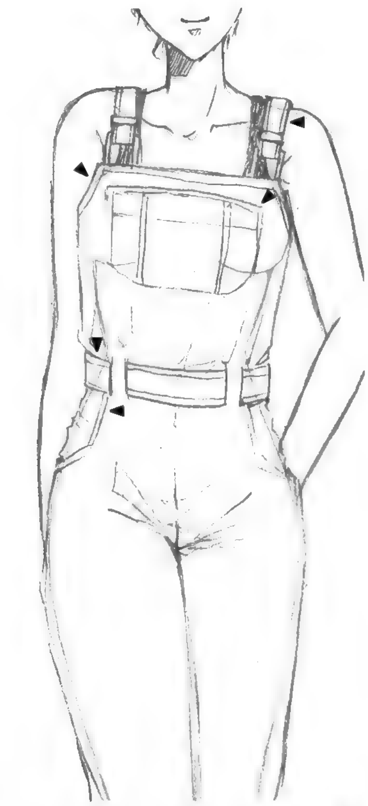


直線を主体にした溜まりジワ・寄りジワ表現。微妙に長いスソの場合の表現です。



長いスソの溜まりジワ。脚の曲面（筒）の形状を反映した曲線を主体に用います。

● ツナギ（オーバーオール）



しなやかタイプのデニムです。胸元、肩ひも、ベルトやポケットなどの「フチ」を２本線で描き、デニム感を出します。また腰のベルトまわりや股付近のシワも、寄りジワを意識して描きましょう。

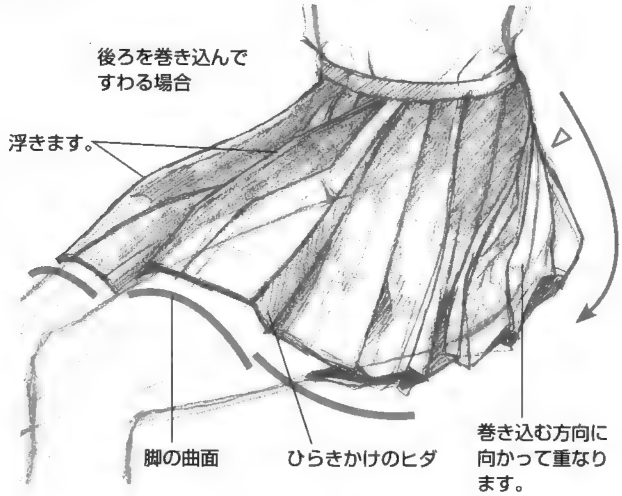
スカート徹底攻略

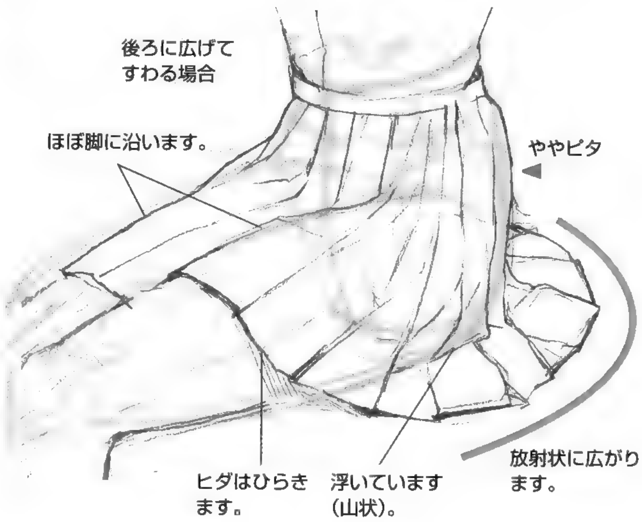
スカートはカサ状です。プリーツスカートとタイトスカートを中心に、すわっている時や動きに応じて変わるスソラインの変化をとらえましょう。

イスにすわる　…太ももの曲面・立体をとらえよう

● 脚を伸ばしてすわる
（左右のももの高さを変える場合）

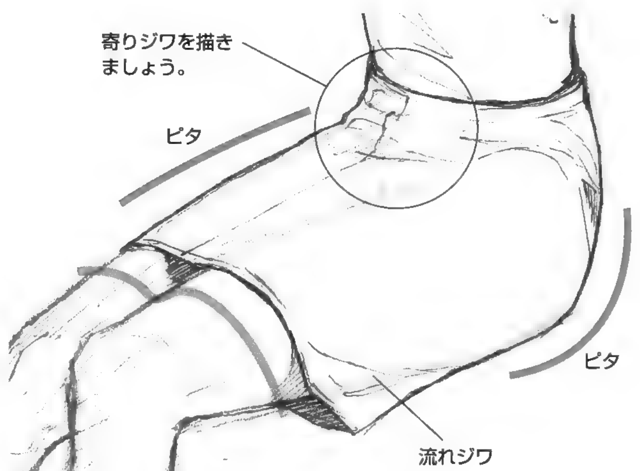












● ヒザを曲げ、脚をそろえてすわる
(左右のももの高さがほぼ同じ場合)



プリーツスカート



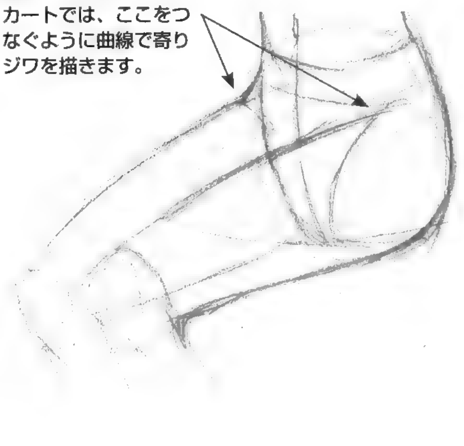
ヒザをそろえて高さもそろっている場合、スソの曲線はプリーツスカートもタイトスカートもほぼ同じです。

タイトスカート



裸デッサン







● 脚を広げてすわる
（左右のももの高さはほぼ同じ）

普通のスカート

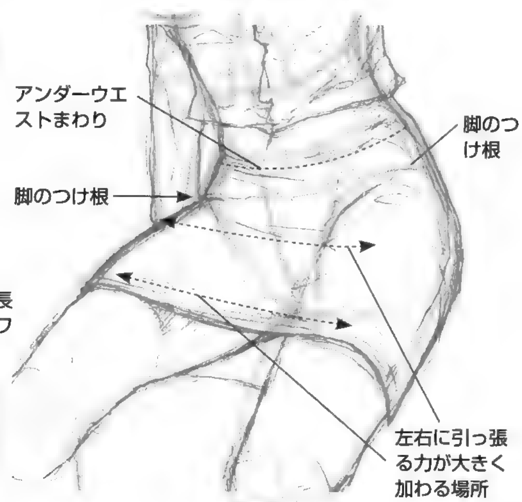




タイトスカート

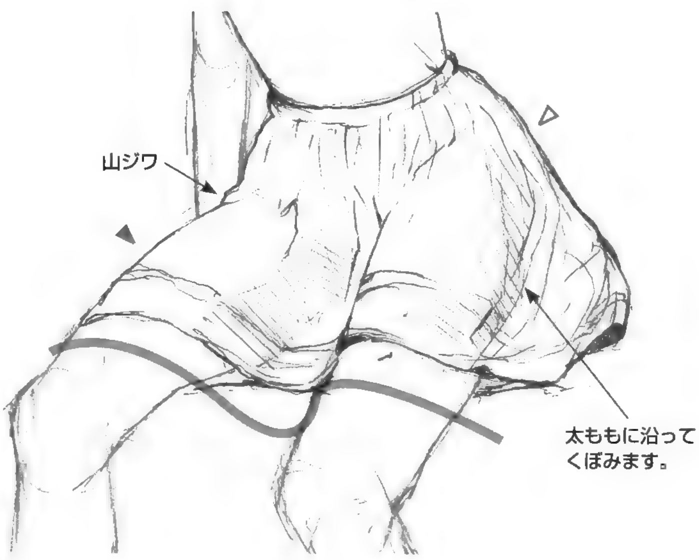


シワができるポイント



ゆったりしたスカート

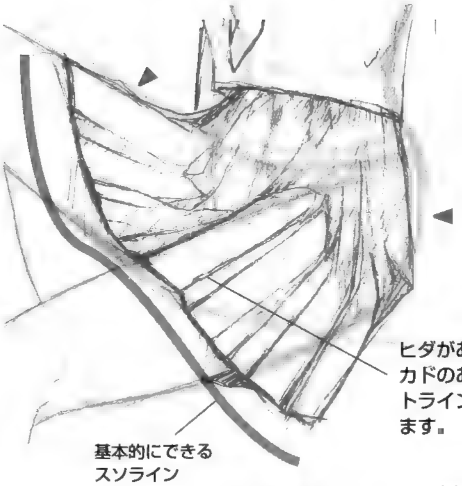


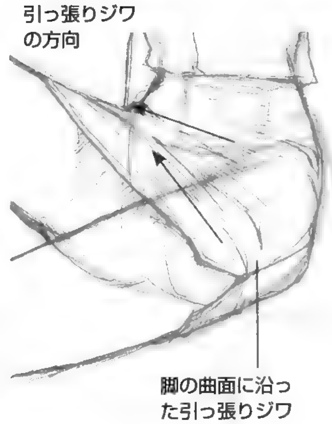


●片ヒザを立てる

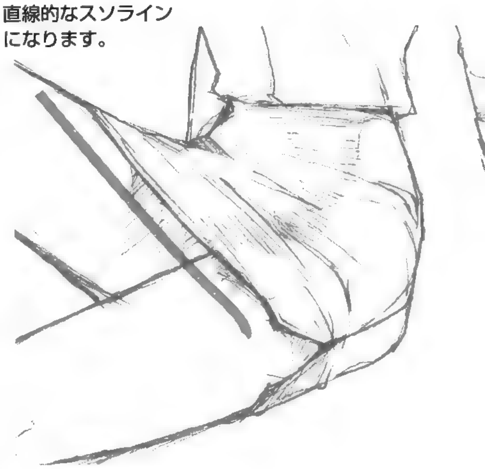
右足を立てる場合





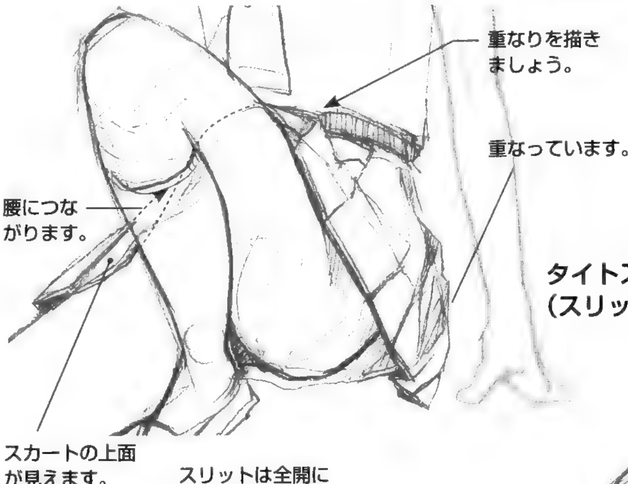


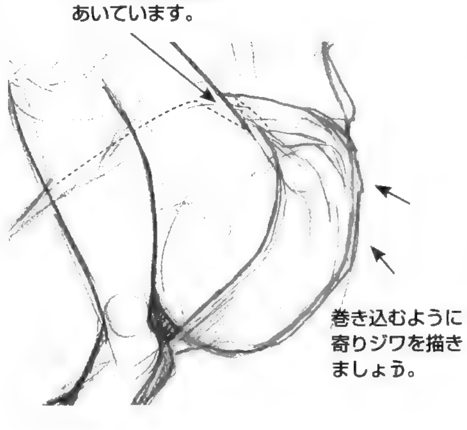




左足を立てる場合





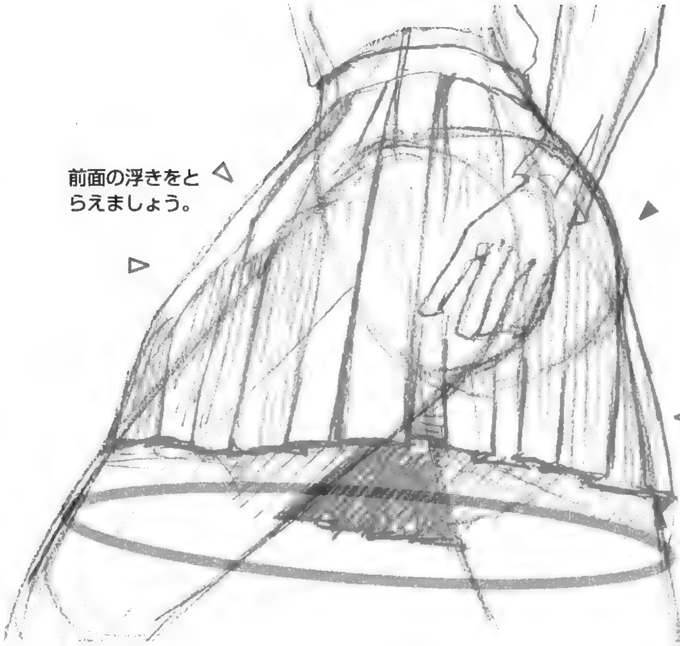


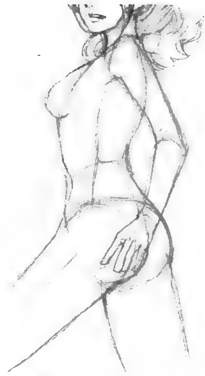


のぼる

プリーツスカート



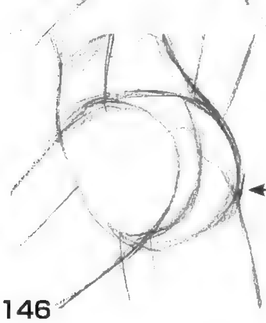




タイトスカート







タイトスカート
（サイドスリット入り）





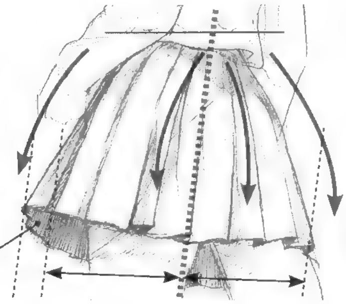
振り返る

プリーツスカート





曲線の向きは中央で変わります。中央部を決めて描きましょう。



① プリーツのラインがほぼ真っ直ぐになるところをとらえます（ほぼ左右の中心あたり）。

② 中心を決めたら、左右にカサ状にプリーツの線を入れましょう。

ふわりと広がる部分をあとから加えます。



プリーツの不規則な乱れ表現

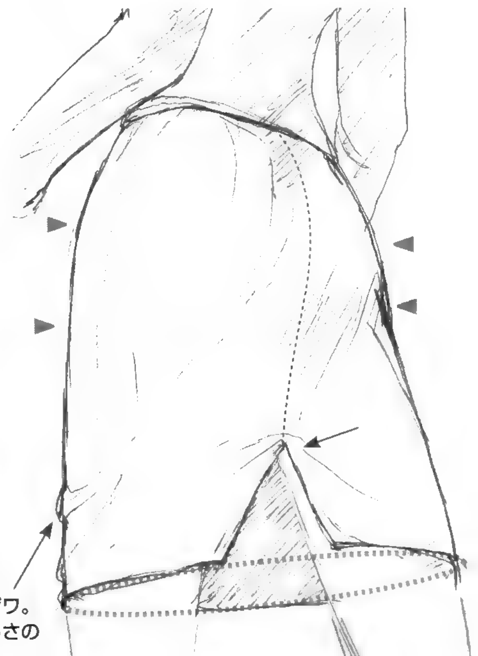


動いている時のプリーツは、現実にはかなり不規則に中に入り込んだりして乱れます。
ところが、そのまま描くとかえって不自然さを感じることが多いです。
それらしく見える作画を心がけましょう。

タイトスカート

（バックスリット）
…スカートの動きは出ません。



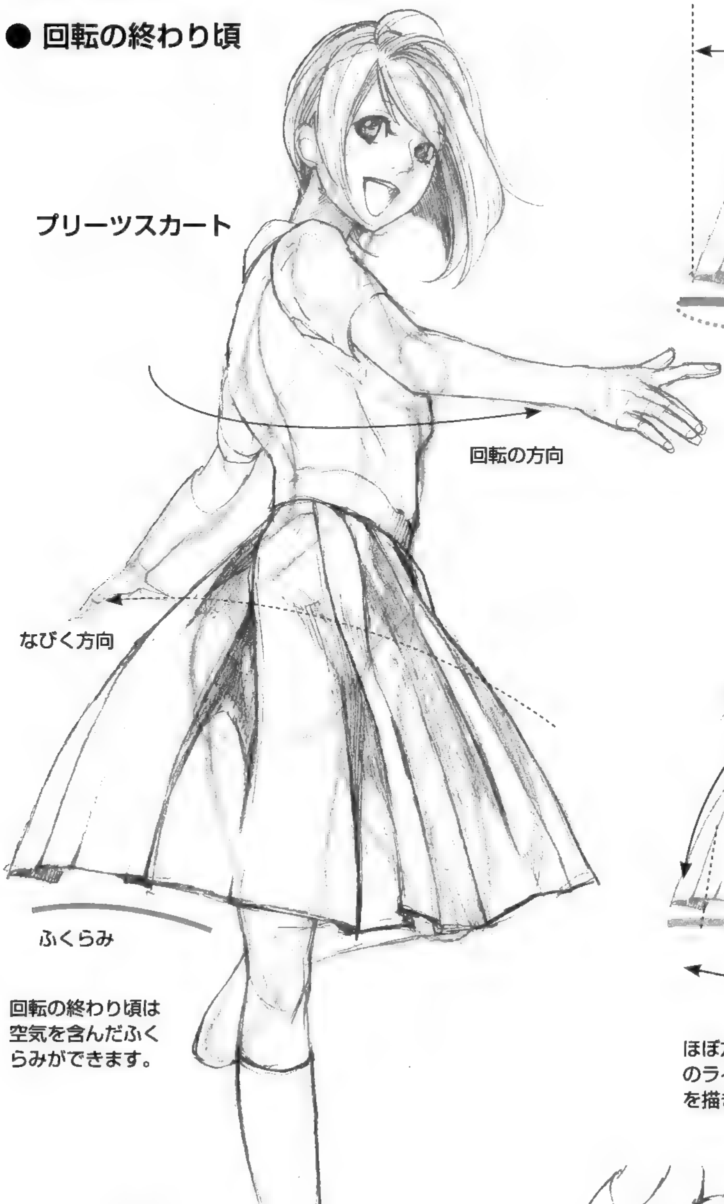


省略してもよい山ジワ。描くことで、布らしさの存在感が増します。

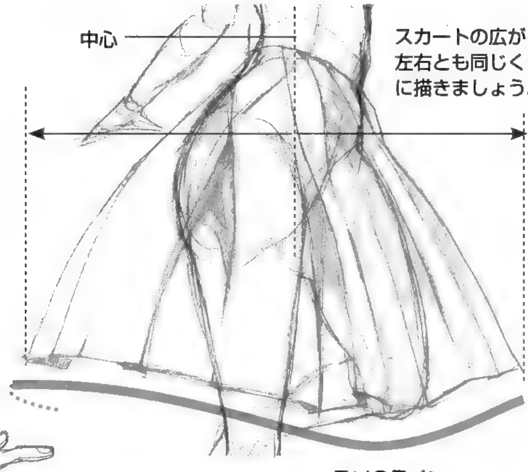
スソまわりはだ円状にとらえましょう。シワはスリットの基点まわりにできるほかは、ほとんど入りません。

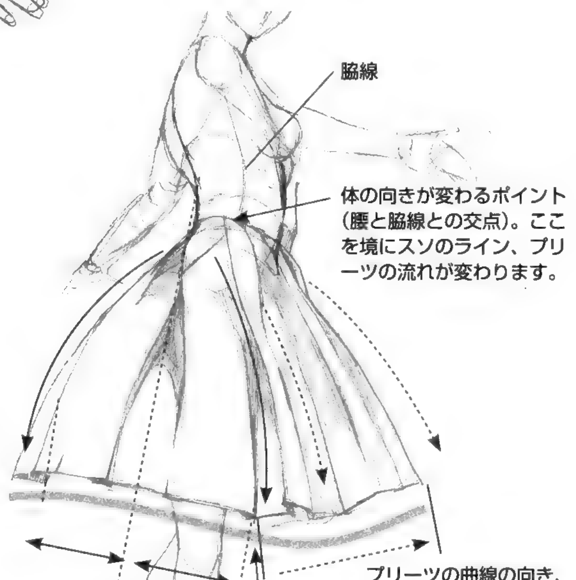
まわる

● 回転の終わり頃



回転の終わり頃は空気を含んだふくらみができます。







構造図。体の面をとらえて描きましょう。

フリルが下から出ているスカート

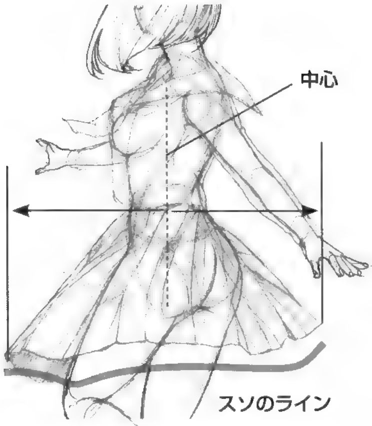




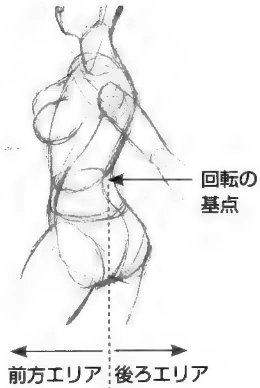
● 回転の始まり～途中

プリーツスカート

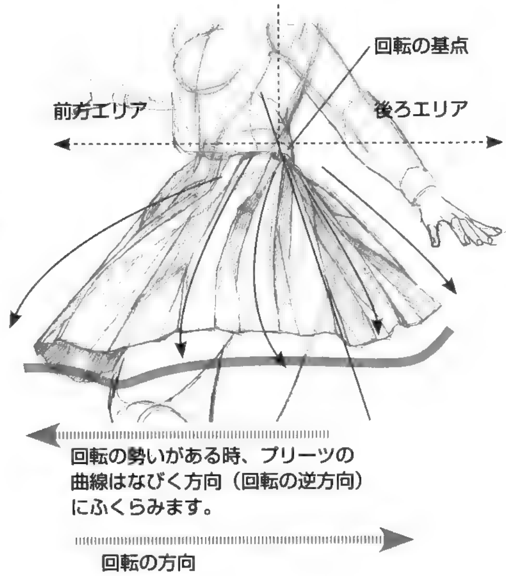




回転の始まりや途中の勢いがある時は、スソのラインは平たい感じになります。



回転の基点を決めて、そこから放射状にプリーツの線をとらえましょう。



回転の勢いがある時、プリーツの曲線はなびく方向（回転の逆方向）にふくらみます。

ボックススカート

あまり大きく広がりません。



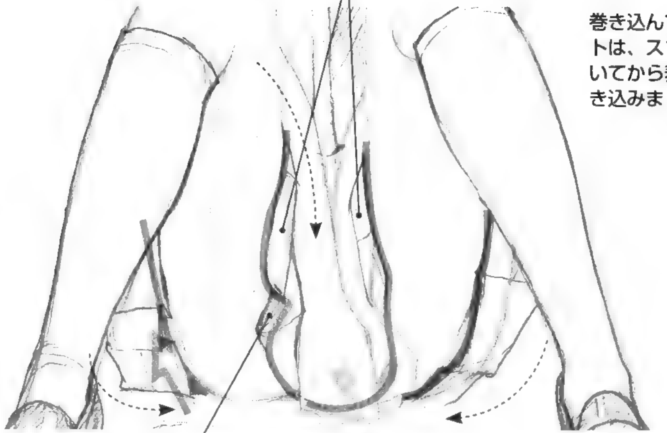


後ろにわずかになびきます。

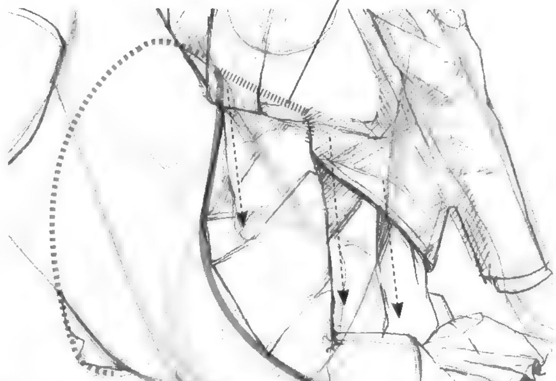
床にすわる

スカートを押さえる

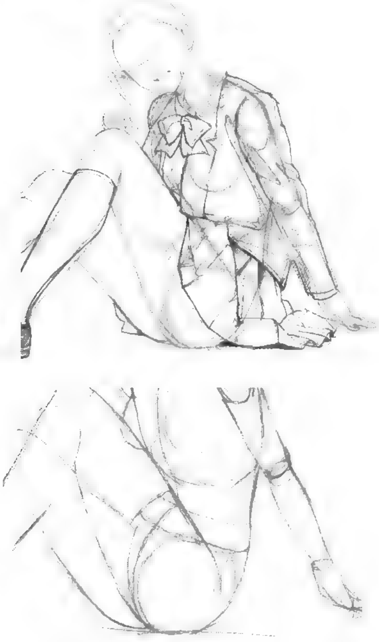




巻き込んでいるスカートは、スソラインを描いてから表面の線を描き込みましょう。



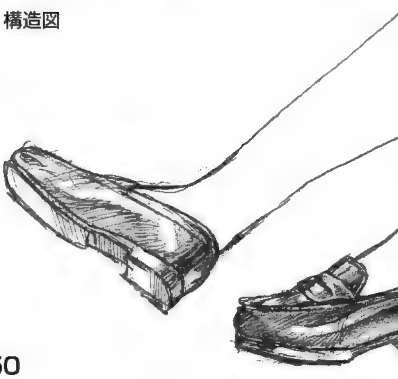
めくれた重なりを段々状にとらえます。



構造図

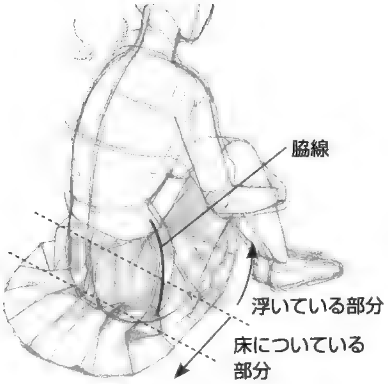
ヒザを立ててすわる

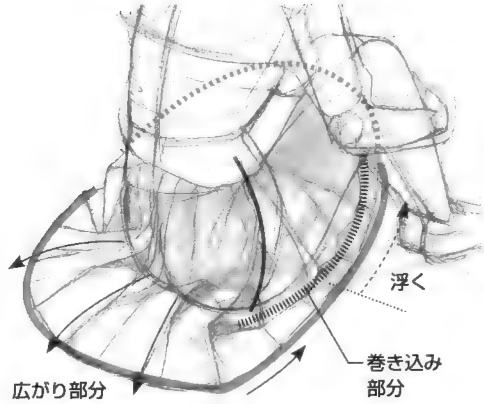




ヒザを抱える
後ろにスソを出します。







脇線を目安にして、巻き込み部分、広がり部分をとらえて描きましょう。



・地面についている部分をとらえます。
・お尻の曲線に沿って、ユルピタが交互に出るようにプリーツのラインをとりましょう。

ヒザを抱える
スソを巻き込みます。



生地の硬さがあるので、お尻の丸みの曲線にはなりません。折れ曲がるイメージで描きましょう。

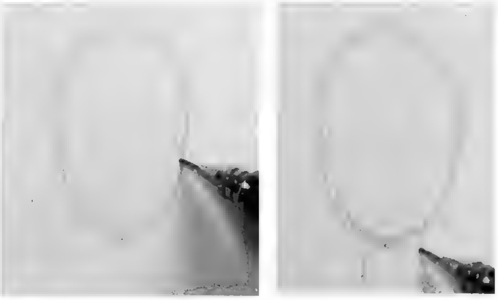
作画の現場 ～ポロシャツ＋ショートパンツ～

シンプルなカジュアルスタイルの描き方を、森田和明氏の手順に学びましょう。

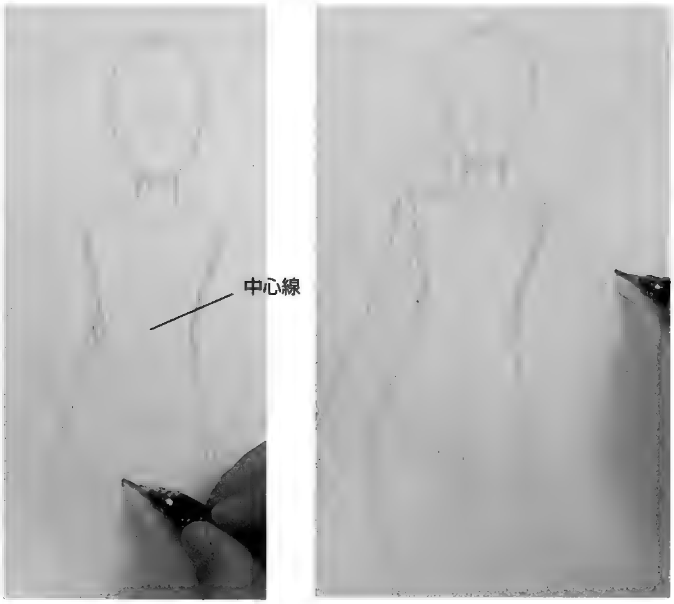
通常アングルの全身ポーズを描く

1. ベーシックボディの作画

●顔（まるバッテン）を描く



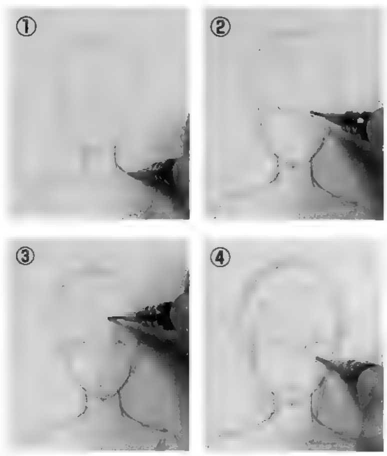
●ポーズのアタリを描く





どんなキャラにするか…まず簡単なキャラ設定（ラフ）を描いてイメージを固めます。

●髪型と目鼻の雰囲気（アタリ）を描く



ベーシックボディは顔とポーズの設計図

パンツやジーンズ、スカートはなんとか描ける。
Tシャツ、Yシャツ、ジャケットの描き方も見せてもらった。これで無敵か…と思いきや、いざ描いてみたらショートパンツ、それも脚のつけ根まわりが意外なほどよくわからない。また、ポロシャツは若年層から年配者まで応用範囲は広いが、シンプルだけに魅力的に描くのが意外と難しいアイテムである。
そこで、森田氏に指南を仰いだのが、この記録である。

最初は、やはりベーシックボディの作画からである。探る線でアタリをとりながら、ここにはこのあと描かれるバランスのすべてが含まれる。わかりやすいポーズでありながら、中心線をとりながら慎重に描き進められていく。髪型のアタリや目鼻のアタリが入ったところで、いよいよ衣装の作画が始まった。

2. 服のアタリを描く

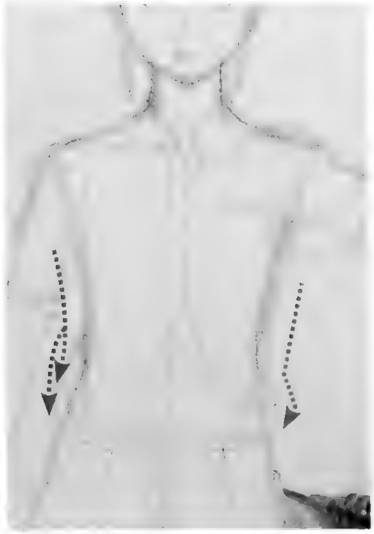
●エリ、袖、胴



高さ。形のアタリ

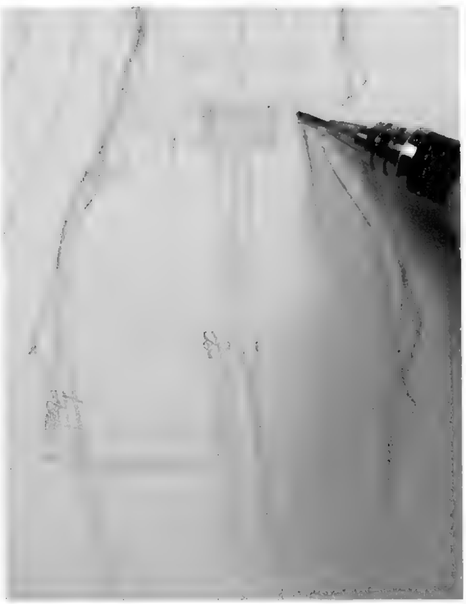


袖のふくらみや長さをとらえるアタリ



シワや胴体に対するボリュームを探る線です。

●パンツ、腰まわり、脚



パンツの形、長さのイメージと同時に、バックルの形などのアタリも描き込みます。



脚線のアタリを修正しながら、ブーツの位置やボリュームのイメージも描き込みます。



シワもアタリが重要だ

エリ、袖、胴体へと、ほとんどなんのよどみもなく服のアタリが入っていく。ポロシャツというテーマはいきなりだが、これまでに描いた経験がものをいっているというのはこのことである。ポロシャツはエリの形や短い前合わせ、ちょっと肩パッドの入った肩を特徴とし、基本はしなやかな素材である。それゆえ、肩口まわりの張りや腰まわりに布が溜まる。その特徴そのままに、アウトラインのアタリが入っていく。ショートパンツも、ゆったり系の木綿タイプであろうか。ベルト際のタックのアタリや、折り返しにいたるシルエットのふくらみがそれを語っている。

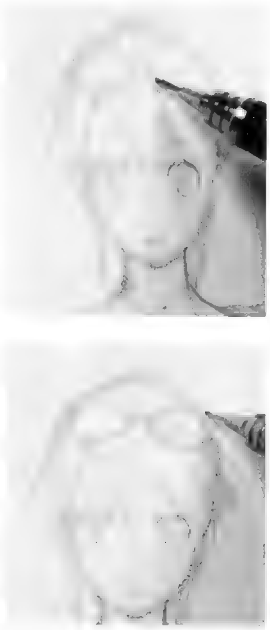
足元については、現段階ではわからない。ただ、脚のポーズに応じた曲線のアタリが、脚の向きを表しているだけである。われわれは、作画の進行を見守ることにした。

3. 両腕や顔まわりの形をとりながら、おおよその全体像のアタリを完成させる

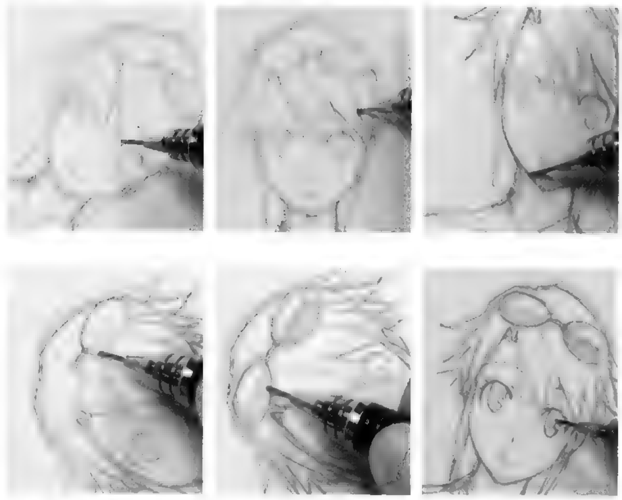
●腕と手



●メガネ



●髪の毛やメガネ、顔の作画



紙の向きを変えて描くというのは、頭部はそれだけさまざまな方向の線で作られているということです。

瞳はまゆ毛を描いてから描き込みます。

●胴体



●袖



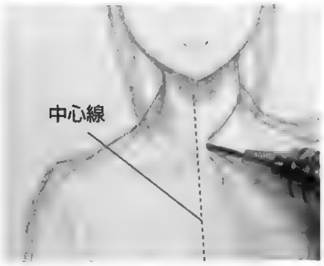


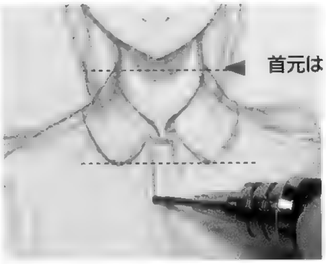
線を探りながら描く

大まかな衣装のシルエットが森田氏には見えたのか、そのペンシルの先からは腕や頭のメガネが生まれ始めた。
服のアタリの線もそうだったが、薄く、細く、なぞるように舞うように線が描かれ、衆目の想像を裏切り、あるいは応えるように、形がはっきり現れてくる。
繰り返しなぞりながら、形を生んでいく…それは、探るようでもあり、無形のイメージの呼び声に応えながらキャラを生んでいるようにも見える。
衣装がシンプルなせいか、通常よりも早い段階で髪の毛や顔の作画が始まった。

4. 上半身の作画…ユルピタを意識したりんかく（シルエット）作り

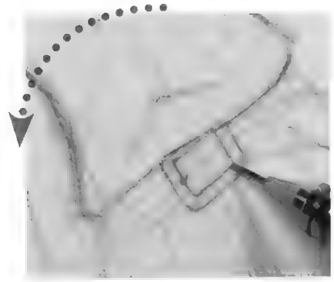
●エリまわり

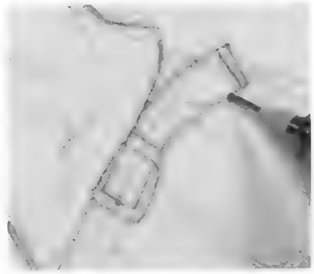




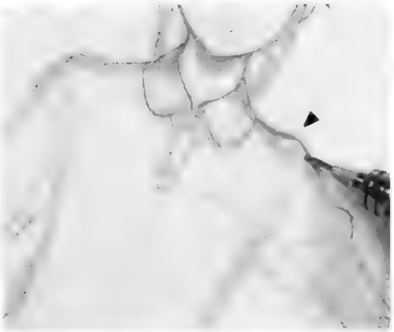
中心線を目安に描きます。

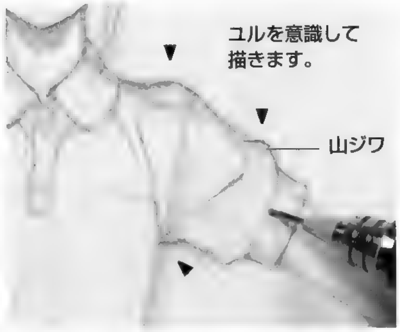
●ベルト（胴体のあと）





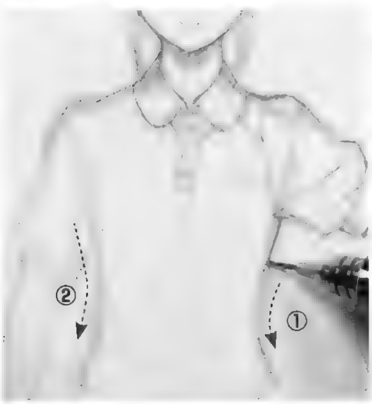
●肩と袖



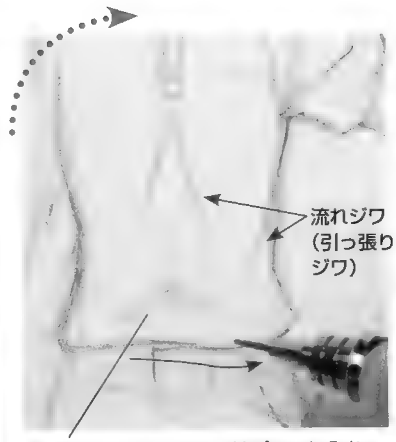


ポロシャツは肩にパッドが入っているので、腕の動きに伴って体から浮きます。

●胴体







スソはパンツに入れています。

肩・袖・腰に1つ山ジワを与えよう

「クールダウンにちょうどいい」。一服の後、再び森田氏のよどみない原稿上の演奏が始まった。

ぺらっとした感じのエリ、ボタン２つくらいが目安の前合わせ、ほっそりとしたウエストにいたるしなやかなボディラインと、その下に溜まる柔らかな山ジワが醸し出す布のムード…。まるでそこにこの衣装を着たモデルが立っているかのように、独特のユルピタバランスを反映したポロシャツの特徴が、余すところなく描き出されていく。ポロの手触りが、思い出されるようである。

作画経験の重要さ…もさることながら、むしろ痛感するのは、「知」の大切さである。

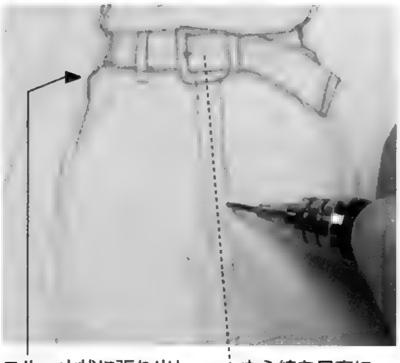
見て描く時、その衣装の特徴や構造をどれだけ「単語」として、あるいは「体の感覚」としてとらえ、蓄積しておくか。絵を描く人間は、通常「一度描いたものなら二度目も描ける」といわれるが、その一度目をどれだけ正確に、また真剣に描くかということが、その根底にある。

とらえるポイントは以下の通り。

- エリや合わせ、袖口やスソまわり（着こなし）
- 肩にパッドが入っているので、腕の動きに応じて肩が浮く
- 胴体部分は柔らかく、フィット気味になりつつゆったり感を持つ

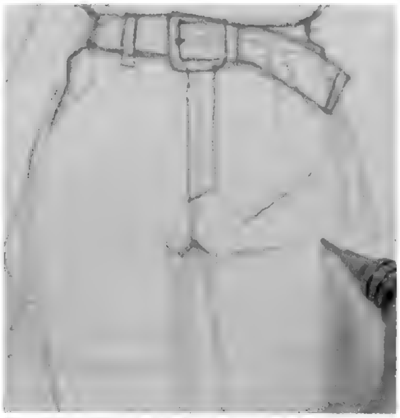
5. パンツと脚の作画　ユルタイプのショートパンツ

●ファスナー部

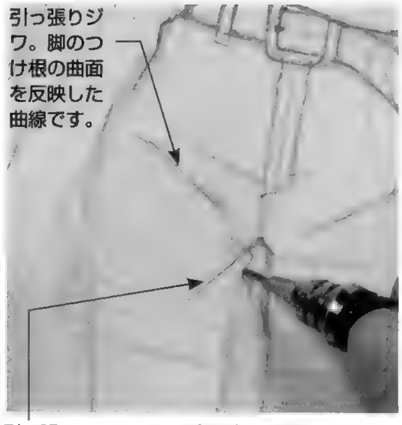


ユル。山状に張り出しを描きます。

中心線を目安に描きます。



引っ張りジワを描き込みます。ちょっとだぼつき感を意識して曲線を作ります。

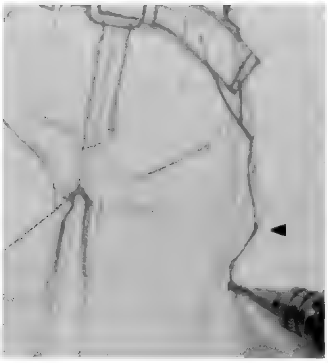


引っ張りジワ。脚のつけ根の曲面を反映した曲線です。

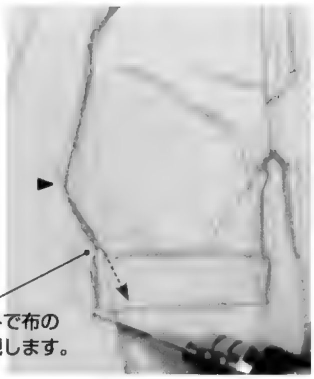
引っ張りジワ

ユルタイプのパンツであることを意識して、山ジワを描き込みます。

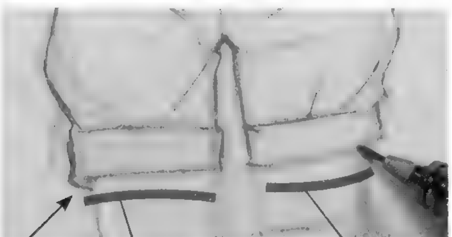
●アウトラインと折り返し



ユルタイプのショートパンツの特徴を出す山ジワアウトライン。



エッジの厚みで布の重なりを表現します。

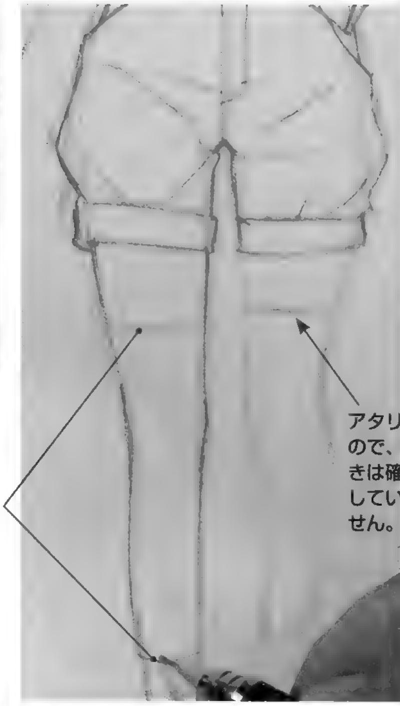


スソをほんの少しアオリに描くことで、動きが出ます。

ごくわずかに上向きカーブ

ごくわずかに下向きカーブ

●脚部



脚の向きと曲面に合わせた下向きカーブです。

アタリなので、向きは確定していません。

折り返しのスソの曲線で脚の動きを演出

ちょいユルパンツがもたらしてくれるキュートなキャラ。森田氏が描いてくれたのがまさにそれで、そのヒミツは、アウトラインに 1 つ大きめの山ジワを描いて、すっきりさせたシルエットにある。

また、股付近のシワも、最低限のシワで「服のふくらみを感じさせる」ように、曲線の向きと長さが計算されているのがわかるだろうか。さらに、型どおりに描けば、決して「底面」が見えない折り返し部分を気持ちアオリ気味に描く。これは着こなしというより、ちょっとした「着崩れ演出」だ。ほんのスパイスに過ぎないが、これによって衣装のムードにも、キャラにも躍動感が与えられるのである。

こうして、次に足元にかかり、ブーツが描かれることになるわけだが、なぜブーツなのか。

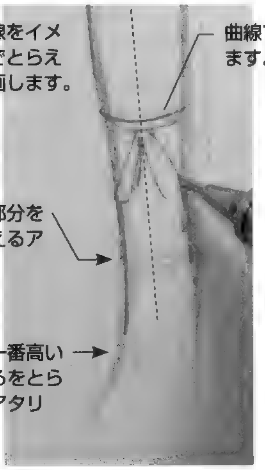
「衣装が『ユル』系（ゆったり）で決まったから、足もとは「ピタ」系で全体のバランスをとり、印象を引き締める効果を狙う」。

これがコーディネートの発想である。

※ コーディネートを決定するものは、その衣装を着るキャラの性格であり、作家による「キャラのイメージ」「キャラ設定」が決め手になります。

6. くつ（タイト系ハーフブーツ）の作画

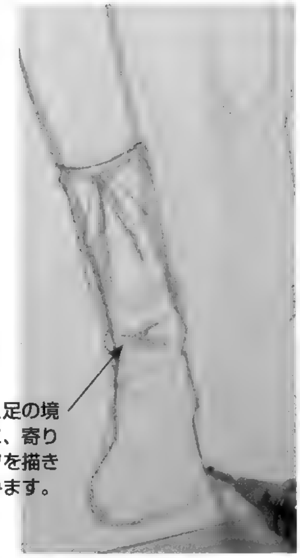
● 右足から描きます（手前だから）



① 中心をとらえて、リボン結びをイメージに合わせて描きます。



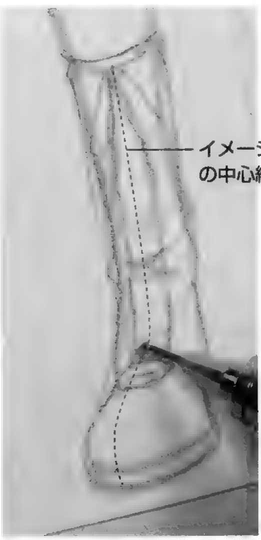
② ブーツのりんかくを描きます。厚みの分、ひとまわり外に厚みをとります。



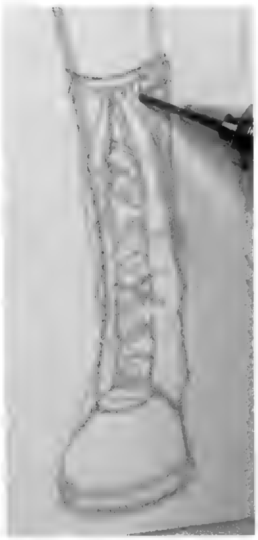
③ イメージするブーツのりんかくをとりましょう。



④ 脚の立体・曲面に合わせて描きます。革の厚みを意識した太い線です。



⑤ 中心線を意識しながら、編み上げヒモを描き込みます。

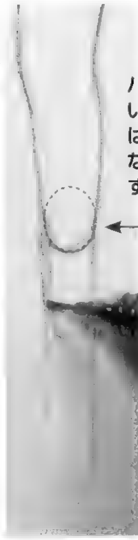


⑥ 細部を描き込んで完成させます。

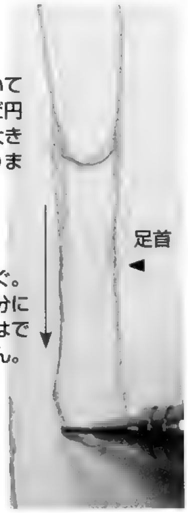
● 左足



① 脚線を整えることから始めます。



② はき込み口、足首のアタリをとります。



③ ブーツのりんかくをとります。蹴り上げた直後の足なので、足首は伸びています。

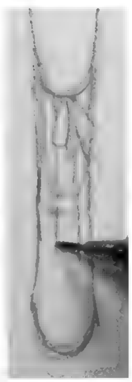
描き込まなくても中心線をとらえて描く

服のアタリ段階ではどうなるかナゾだった足元は、タイトなショートブーツが描かれた。ポイントは

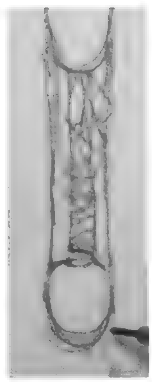
● 足首、足の甲の高い部分などをとらえて描く
● 描き込まなくても、中心線をイメージして描く

この２点が「コツ」とである。通常は、中心線は軽く描き込んでから描くほうが描きやすい。もう一つのポイントは、「ブーツの足首部分には、いつもシワができるわけではない」ということだ。ブーツの足首は、機械的にシワを描きがちだが、シワは、やはり動きに伴ってできる、そして必要がなければ描かない…それがベストなのである。





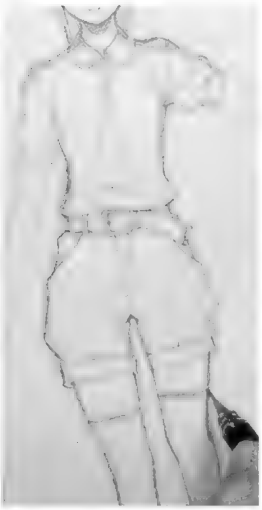
④ 以下の手順は右足とほとんど同じです。

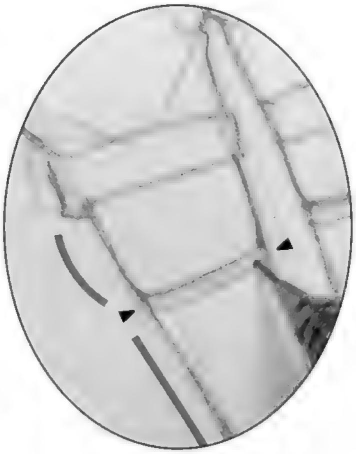


⑤最後に厚みのラインを描き込んで完成させます。

7. 腕や手、細部を描き込んで完成させる

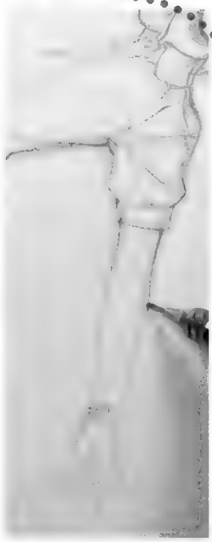
●ニーソックスのフチ

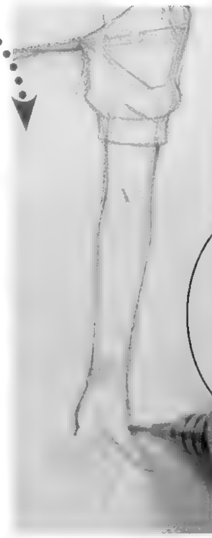


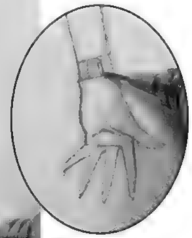


ニーソックスのはき込み口部分。太ももの曲線を少し強調しよう。

●右腕　紙の向きを変えて美しい腕のラインを描く

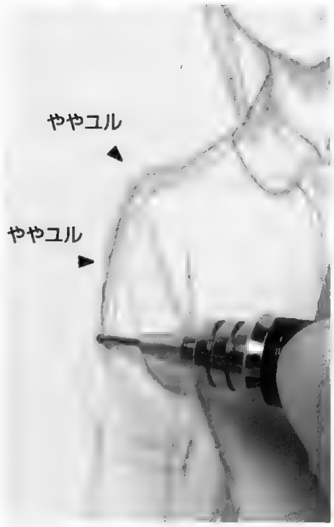






腕〜手の仕上げにリストバンドを描き込みます。

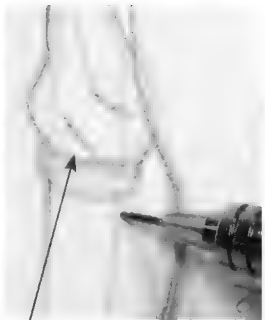
●左腕・袖



ややゆるラインは体に沿った曲線です。

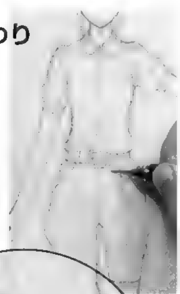


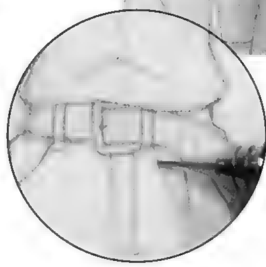
流れジワで袖のゆとりを表現します。



見た目は引っ張りジワ。性質は寄りジワです。

●腰まわり





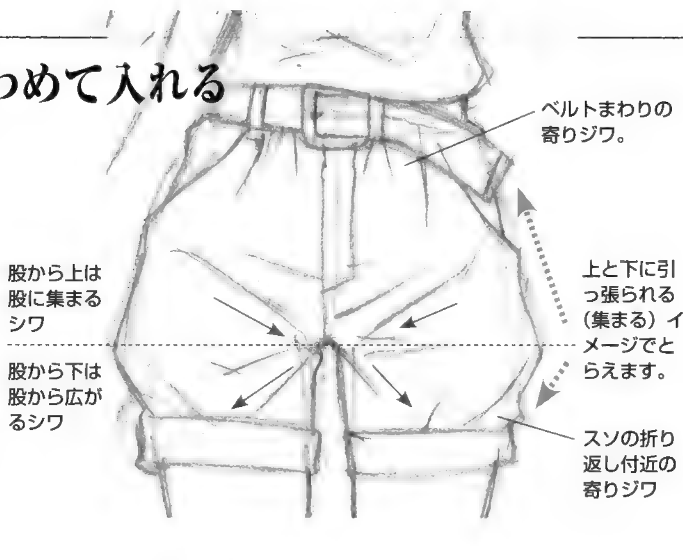
寄りジワを描き込んで完成。

シワの線はシワの性質を見きわめて入れる

● シンプルな引っ張り線も、寄りジワを表現することがある

最後に、残った部分を描き込んで「出来上がり」…この間、30分経っていない。

衣装の知識や作画経験の重要さもさることながら、シワが生まれるのは「体ゆえ」「動きゆえ」。それを目のあたりにするようなひと時だったように思える。逆に言えばシワの線を描くことによって、「衣装の素材感を表現する」だけでなく「体や動きを表現することができる」のだ。



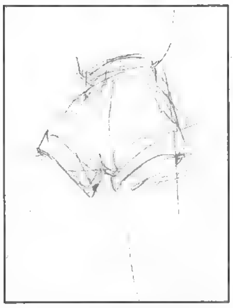
8. 完成



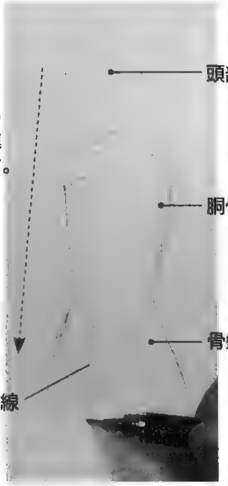
アオリのポーズにチャレンジ

「ショートパンツはアオリが難しい」…アオリでとらえたショートパンツに特化したテーマで作画をお願いしてみました。

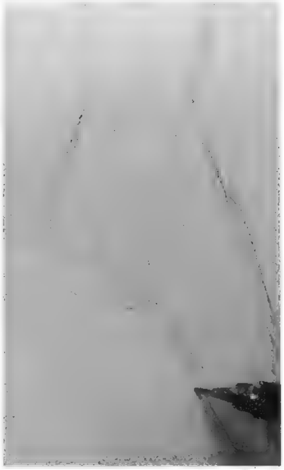
1. アタリを描く



テーマとして描かれたイメージラフ



パンツに特化したテーマでも、頭も含めて体のバランスをとって描きます。



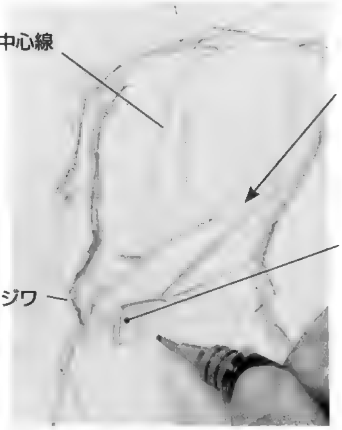
イメージラフに準じて脚部のアタリを描きます。



上半身は特に指定がなかったので、アングルや脚部のポーズに合わせて動きのあるイメージを描きます。

2. 服のアタリを描く





キャラの衣装に変更はないので、大づかみに服も描きます。キャライメージを明確にしておく意味があります。



パンツのセンターの継ぎ目を中心線代わりにして、体の下面をとらえます。

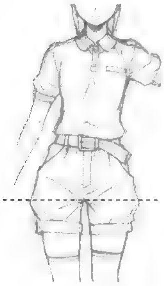
体の部分を描く場合も全身のバランスをとることが重要

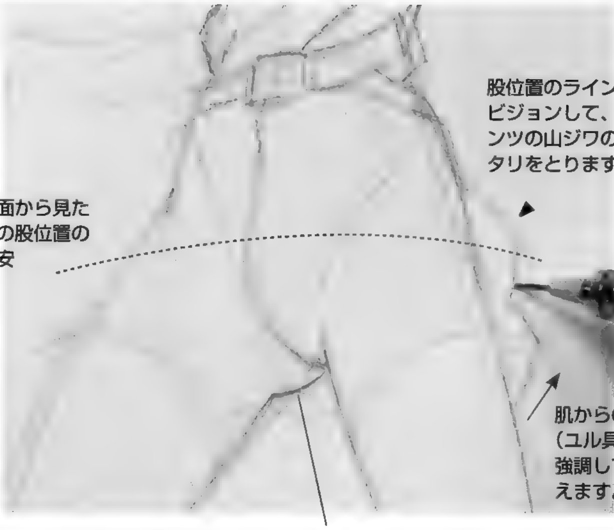
「アオリで描いたショートパンツが難しいんです。特に股付近からスソ部分の立体をどうとらえたらかっこ良くなるのか…」「いいですよ」ひと言で、作画が始まった。
大ざっぱなイメージラフのように、部分から描かれることを想定していたが、あたり前のように頭から体へと、「ベーシックボディ」の作画にとりかかる森田氏。
これが基本なのだ。
今回はあくまで腰まわりがテーマゆえ、顔や手足の細かい作画は省略してもらったが、「どういう動きの時をとらえて描くのか」それをまずハッキリさせるということの大切さが、あらためて身につまされる。それはテーマが部分でも、描くのは「キャラである」というスタンスの重要性を示すことにもつながるだろう。

服のアタリ段階で注目するのは、「中心線で体の下面を明確にする」ラフである。実際の中心線ではなく、「体から浮いたところにあるパンツの中心線」で、体下面をはっきりととらえる。これが実践的なテクニックである。

3. パンツの作画

● アウトラインのアタリをとる





股位置のラインをビジョンして、パンツの山ジワのアタリをとります。

正面から見た時の股位置の目安

太ももの曲面に合わせて、スソのだ円のアタリをとります。

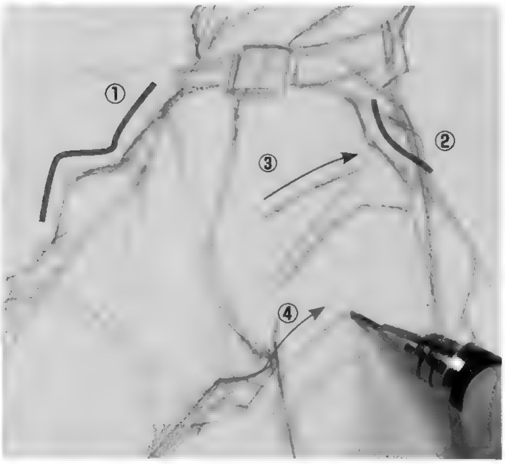
肌からの浮き（ユル具合）を強調してとらえます。

スソのだ円が強調されるくらいのアングルでは、脚のつけ根にあるお尻の丸みもとらえる必要があります。

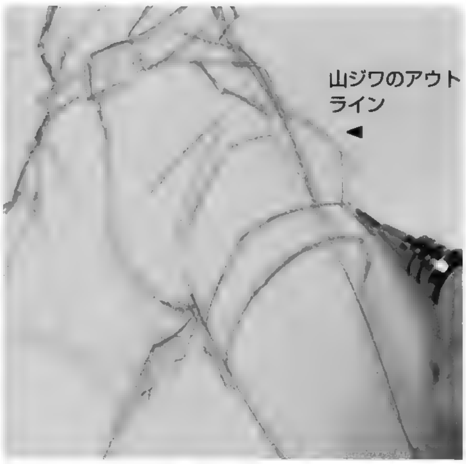


お尻付近の山ジワのアタリ。ややユルタイプのパンツのボリュームは、ここにも反映されます。

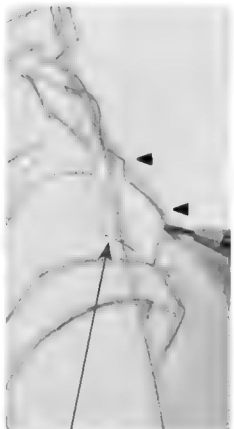
● 細部のアタリをとりながら、線を整える



① のアウトラインを整えたあと、② のポケットラインを確定することで前面のバランスをはっきりさせます。



通常アングルの手順と逆に、強調するスソのラインを先に決めてから山ジワのアウトラインを確定します。



寄りジワを先に描き込みます。

正面アングルで描いたものを確認しながら描く

なんでキャラ設定や設定資料を作る必要があるのか。マンガ家のタマゴ達からしばしば問われるが、今回の「アオリでの作画」は、その答えの一つになるだろう。
描いたもののアングルを変えて描く。特に登場キャラの特定の衣装を決めて描くマンガは、多かれ少なかれ「アングルを変えて描く」必要に迫られてあたり前である。

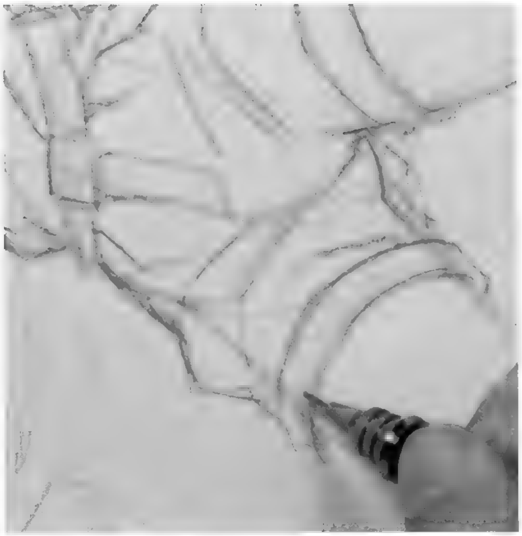
アオリでのパンツ…その作画にあたって、山ジワの位置やシワのでき方の基本は、前項の「正面向きのポーズ」に全て答えがある。言ってみれば作画とは、１つのものをきっちり描けばそれが次につながるものである。そして、その大元になるのが設定資料なのである。
確認といっても「アオリがテーマ」なので、おのずと強調するところ、見せねばならないところは正面アングルとは違う。準じるところと「変えてしまう」ところを自信を持って自分で決めて描く必要がある。
スソまわりの表現、つまり正面向きの場合では寄りジワを入れるが、アオリでは描かない（省略する）などは、その最たる部分であろう。

4. 脚部の作画～仕上げ

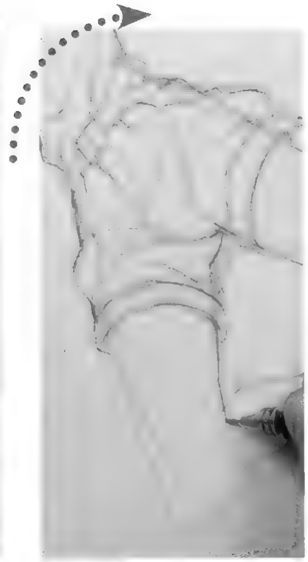
● 右脚の作画



外側のラインから確定します。

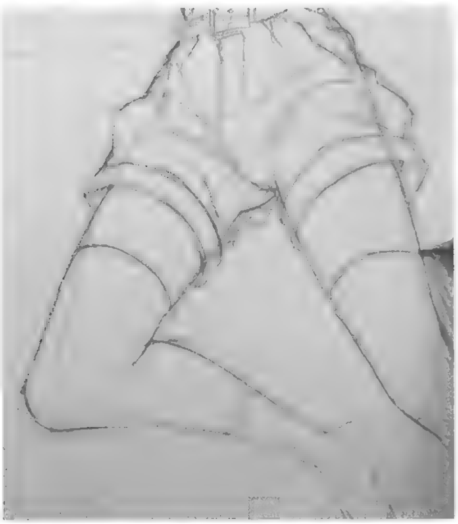


折り返しの幅が左右同じくらいになるように描きます。左脚より少し前に出しているので、アオリがかかります。そのため、まったく同じ幅よりも少し狭くとらえます。

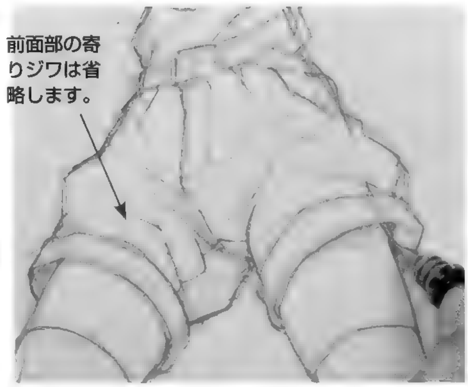


脚線を整えます。

● 左脚と股付近の仕上げ



左脚も同様に描いて、ニーソックスラインを描き込みます。



お尻まわりのアウトラインも描き込んだら、最後にスソの裏側やスソ際の太ももにタッチでカゲを描き込み、完成です。



テーマ「アオリの場合」完成

テーマを表現するためには、シワの省略も必要である

● 必要最低限のシワで良い

スソまわりの曲線は、太ももの立体面·曲面をとらえて描く。正面向きの時は、この折り返しの部分に寄りジワが入っていたはずである。ところが、このアングルでは正面で入っていたはずのシワが描かれていない。それで正解である。正面向きでは、パンツの「ユル感」「ゆったり感」は表現しづらい。正面バージョンでは、正面でそれらしさを見せるために描かれたのがあの「寄りジワ」なのだ。

このアングルでは、ユル感はアウトラインとサイドまわりの大きな山ジワ、寄りジワで表現されているので、わざわざ描く必要がないということと、前面に寄りジワを描き込むとかっこ悪くなる、さらに、描いてもユル感表現の効果がほとんどないということである。

そうした状況とテーマに応じた柔軟な姿勢と判断力こそが、絵を描くものにとっては何より重要なのだ。

5. そしてできたカバーイラストのラフ画がこれだ！



質感表現

デニム、木綿、革の代表的なパンツの素材による質感表現を見てみましょう。

デニム



木綿（普通）



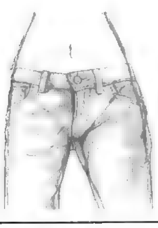
革
（レザー）

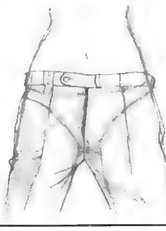


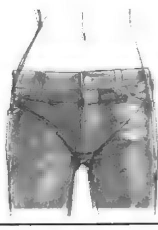
普通の状態では、アウトラインにほとんどシワは出ません。

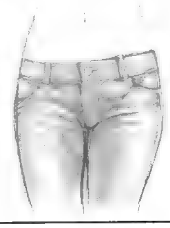
木綿
（柔らかめ）




デニム

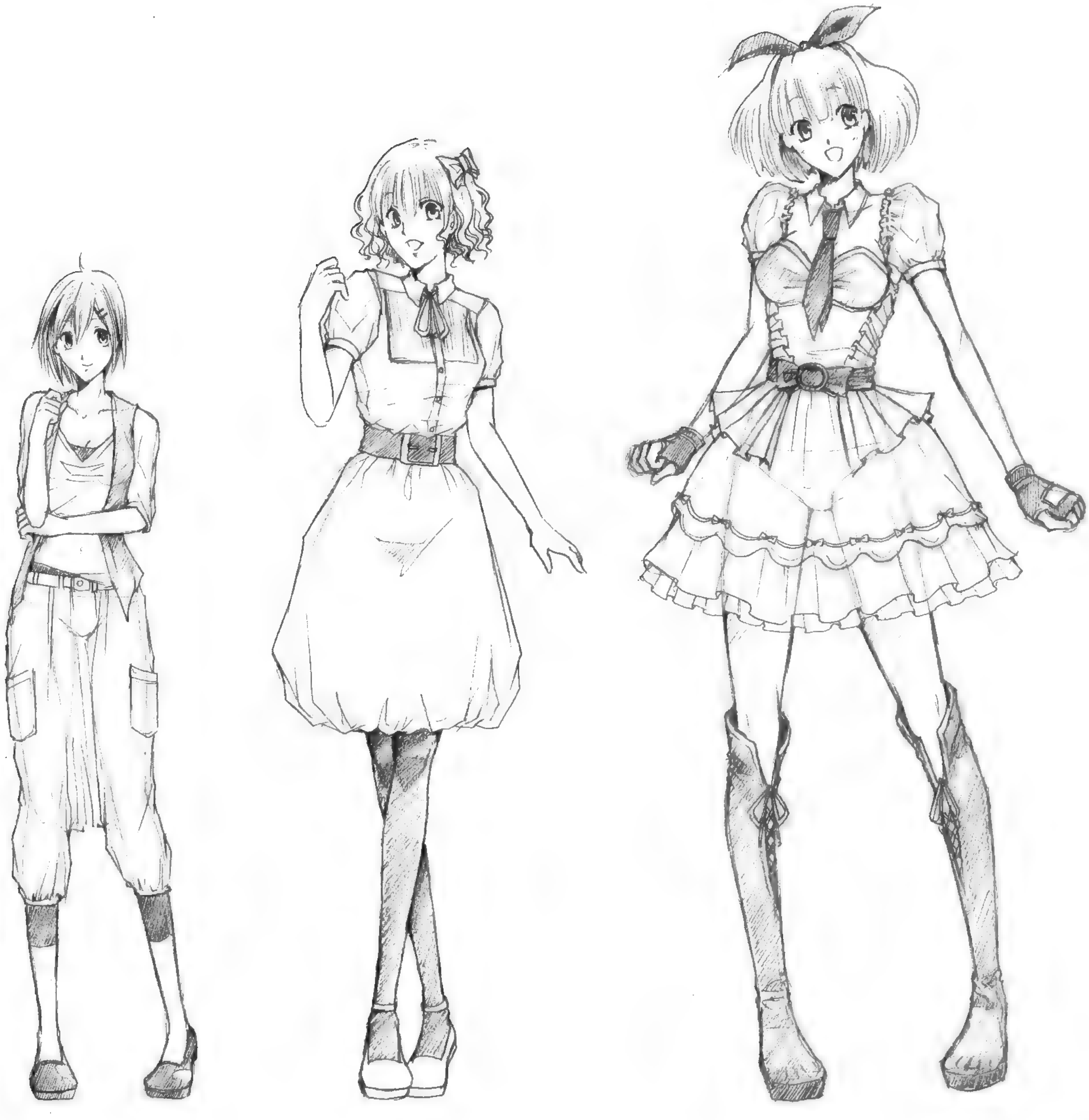

木綿（普通）


革（レザー）


木綿（柔らかめ）

第4章

キャラデザへの道



キャラはどうやってデザインするか

森田和明のキャラデザ現場のひとコマから

キャラに衣装を着せる…ということは、なんとなく服を描けば良い、というわけではありません。描いたキャラとの対話の中から、衣装は決まります。以下は、森田氏のキャラデザの現場の手記です。キャラデザは、キャラと対話しながらキャラを育てるものなのです。

◆◆◆アタリ◆◆◆



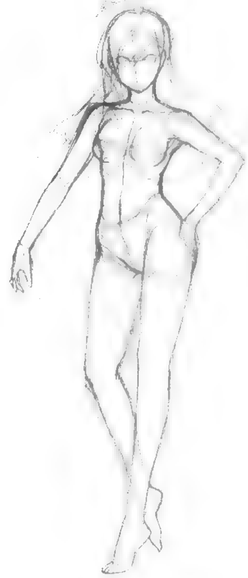
アタリの時点で気をつけること

キャラ設定的に描くなら、
○ 動的なポーズはなるべく避けること
○ 棒立ちのものよりは、片腕を曲げるなど、左右で違う服の表情を描いておく（左右非対称のものを除く）
→以上を踏まえたアタリを心がける。

・実際は服のカタチもアタリの時点で考慮する。
・裸をきっちり描写することはほとんどない。

最低限、関節の位置がわかれば問題ないと思う。

※ 森田氏の手記より



青鉛筆段階のもの

> ワンポイント

裸デッサンさえできれば、どんな衣装も思いのままである。だが、どんな衣装を着せたらいいのか？　どうやって服を選び、着せたらいいのか？　日常からさまざまなファッションを…それも、ゲームやアニメやマンガのほか、日常の身の回りや通行人、ドラマや映画など、「どんな人がどんなかっこうをしているか」の観察と分析、蓄積がとても重要だ。

◆◆◆服を着せる◆◆◆

◎年上のお姉さんふう

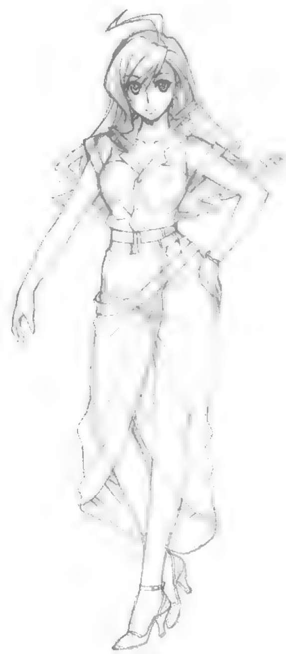


○ アタリの時点でキャラの感じが「年上の姉さん」になったので、そのイメージで服を着せた。

キャラの年齢というのが服を考える上で一番重要。

年相応の服を着せることで、印象を操作できる（ファンタジー系ではこの限りではない）。

季節感も忘れずに！

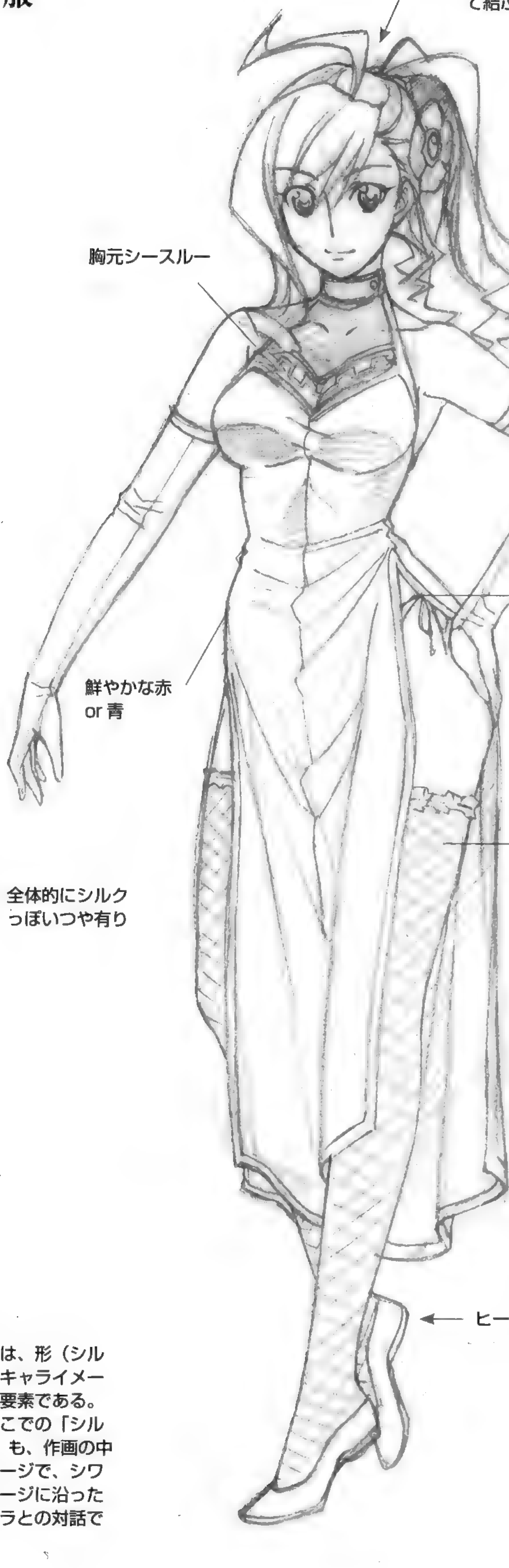


アタリと重ねたもの

◆◆◆服を着せる◆◆◆

◎チャイナ服

気がついたデザインのポイントをできる限りメモしておく。



> ワンポイント

色や質感のイメージは、形（シルエット）と同様に、キャライメージを決定する重要な要素である。質感の覚え書き（ここでの「シルクっぽいつや有り」）も、作画の中で定まってきたイメージで、シワの入れ方もこのイメージに沿ったもので、これがキャラとの対話である。



アタリと重ねたもの。
「ピタ」主体です。

◆◆◆服を着せる◆◆◆

◎ファーマー



この場合は牧場か動物園の飼育員的なイメージ。

という（これまでの）プロセスを経ると、キャラのバックボーンやストーリーが生まれたりする（年齢、仕事、性格などなど）。

どんな服を着せる時も、その時のシチュエーションを考えるのが重要だと思う。



アタリと重ねたもの。
「ユル」主体です。

◆◆◆服を着せる◆◆◆

◎キャラ先行のデザイン

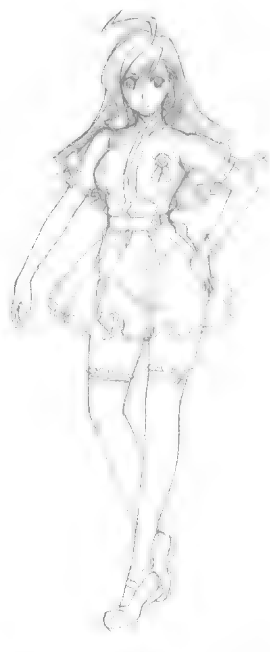
○ キャラ先行なら
キャラに似合うデ
ザインを！



結局のところ、服のデザインにあたっては
・キャラ先行
・服先行
の２つのデザイン法に分けられる。

○ キャラ先行ならキャラに似合うデザインをしよう。

○ 服先行ならば服に似合うキャラデザインをしよう。



このキャラは、上がピタ、下がたっぷりユルが似合うようだ。

◎服先行のデザイン







バストショットでも、衣装の違いとキャラの雰囲気の違いがわかります。

●ワンポイント

キャラ先行…キャラの声を聞く。服先行…この場合は、服の声を聞くことである。「声を聞く」というのは、イメージやビジョンを自分なりに言語化してとらえることがなされていなければかなり難しいものがある。
マンガキャラを描き始めの頃は、このイメージを言語にしてとらえることが、非常に違和感があることが多い。しかし、それを克服しない限り、全てが「なんとなく」になってしまう。「なんとなく」では、読者に届くものも「なんとなく」…それでは、商品価値はほとんど認められない。プロを目指すなら、心しておくべきことであろう。
イメージを言葉にするにあたっては、世間一般でいわれている「可愛い」「きれい」「ふわふわ」「ひらひら」など、ありきたりな言葉でとらえることが大切。マンガを描く人間には世間をナナメにとらえる感性も大切だが、素直にとらえる感性、スタンスを養うことも重要なのだ。

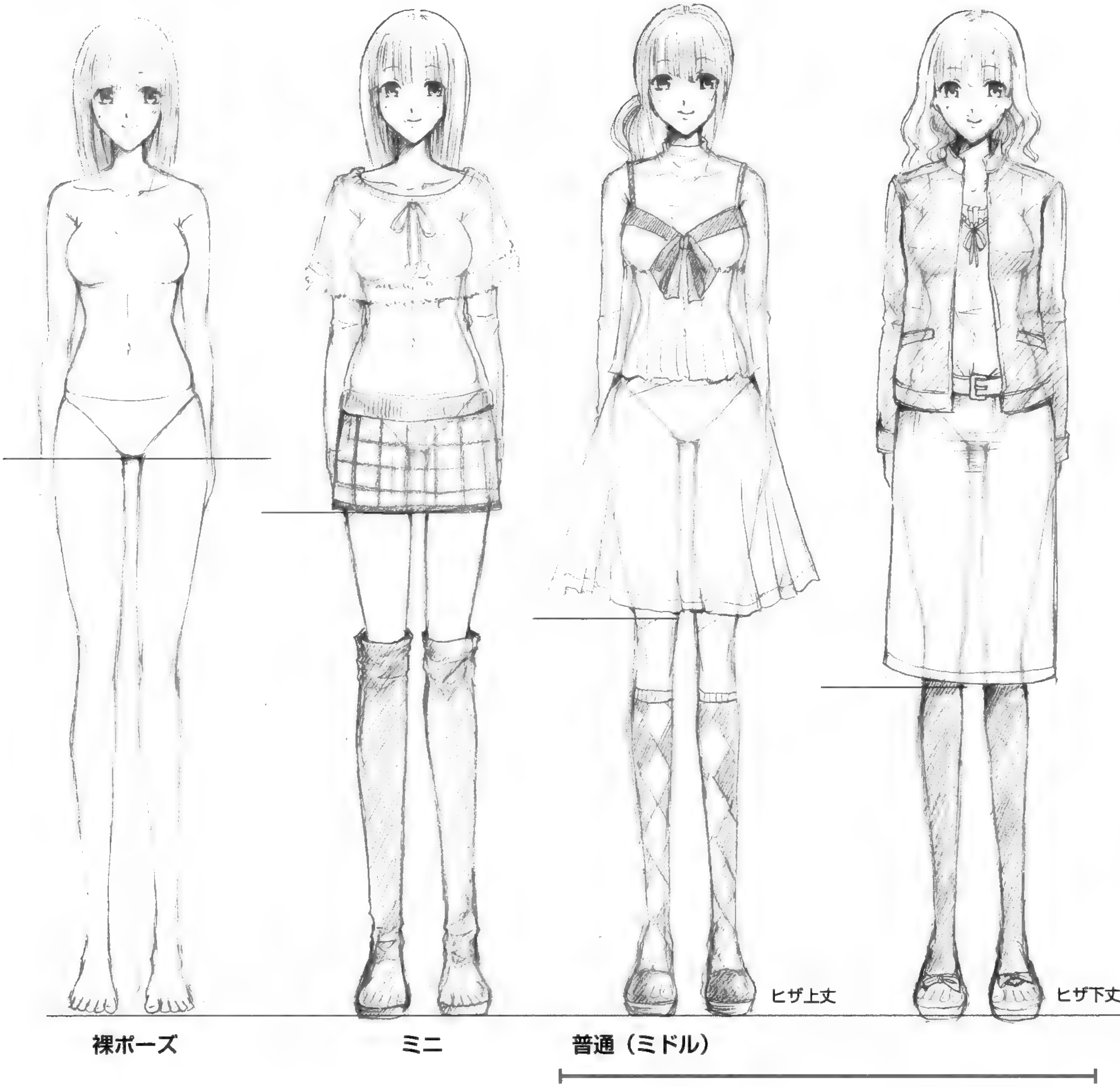
キャラデザのネタ

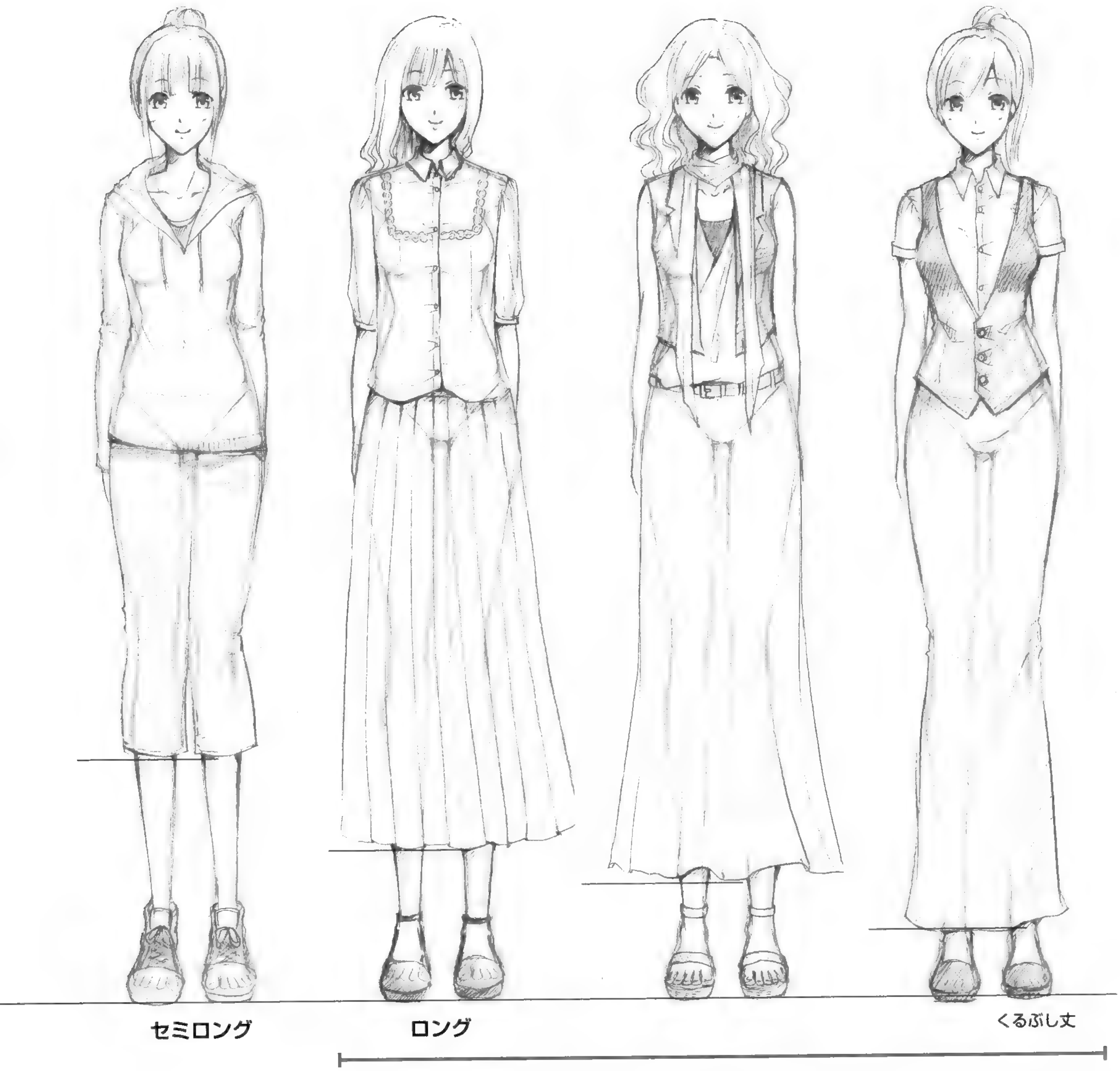
服から入るか、キャラから入るか。既製の服か、オリジナルにデザインするか。キャラ作りの道はさまざまですが、応用に役立つ基礎知識を身につけましょう。

スカート

長さ、広がり、形が、シルエットを形作る要素です。
見た目の印象を変えるポイントを学びましょう。

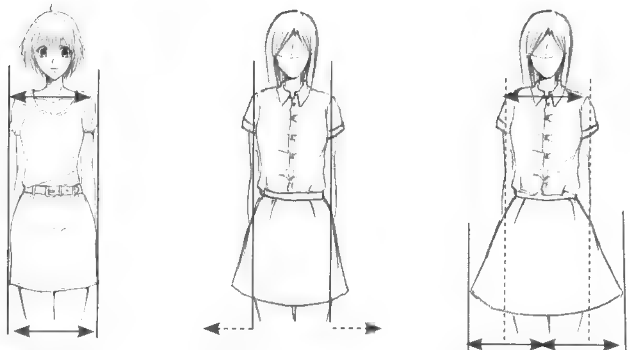
長さのいろいろ




セミロング
ロング
くるぶし丈

広がりのいろいろ

肩幅を基準にとらえましょう。



肩幅と同じくらい。筒タイプ（タイトスカートなど）

台形タイプ。肩より外に出るくらい。

カサ状に広がるタイプ。肩幅の２倍くらい。



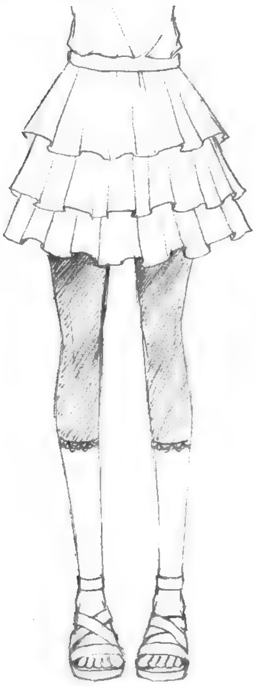


形のいろいろ

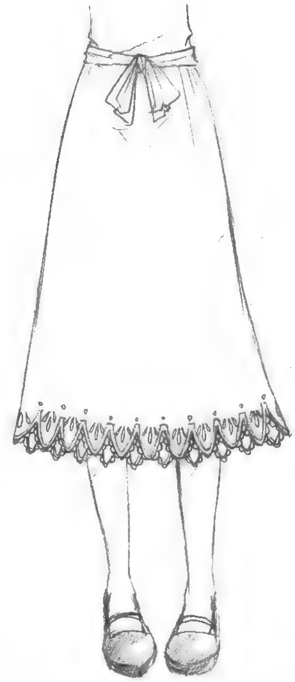


ひだひだ（プリーツ）　ひらひら（フレアー）　ぎざぎざ（レース）　ナナメ（シャフト）　段々（ティアード）

● 利用例



段々（ティアード）

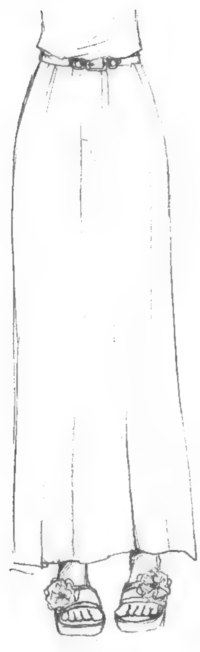


ぎざぎざ（レース）



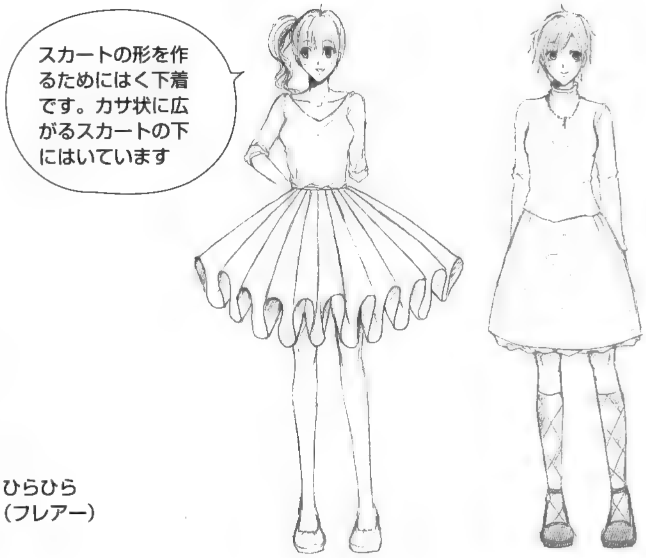
ナナメ（シャフト）





ひらひら
（フレアー）

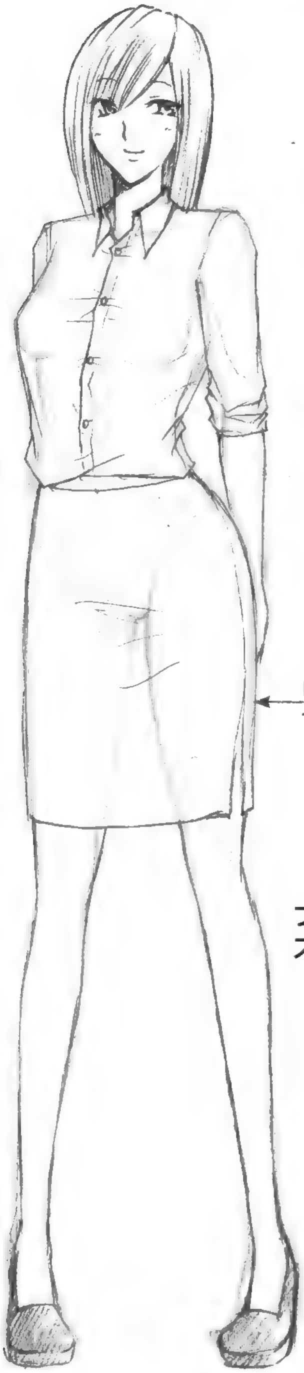
参考／ペチコート



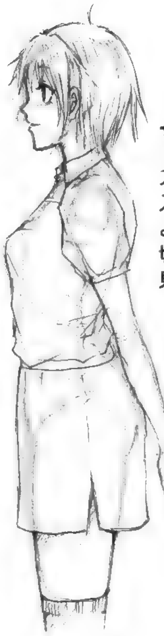
スリット

スカートのサイドや後ろに入る切れ込みをスリットといいます。

● タイトスカート

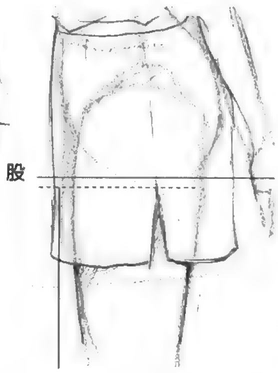


ヒザ丈タイトスカートのスリット



サイドスリット

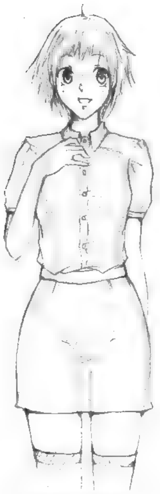
スカートの側面、脇線上に入るスリットです。動きによって太ももは見えますが、切れ込みの深さはパンツが見えない程度の長さです。



一般的なスリットの深さの目安

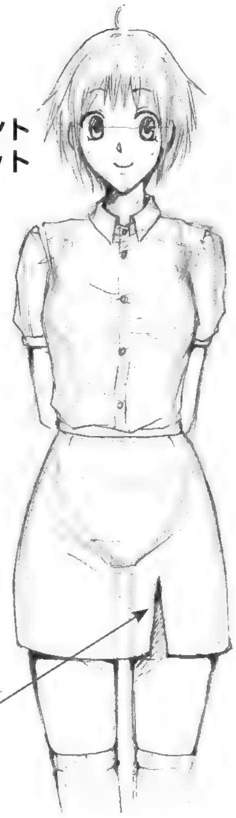


お尻はピタラインで、脚のつけ根からスカートラインがほぼ真っ直ぐ下りるシルエットは、スリット入りタイトならではです。



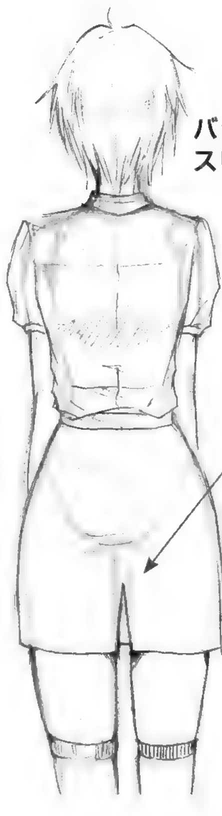
正面から見ると、普通のタイトミニです。

フロントスリット



左右どちらかのももの上にスリットが入るタイプです。

バックスリット



後ろの中心線上に入るタイプです。



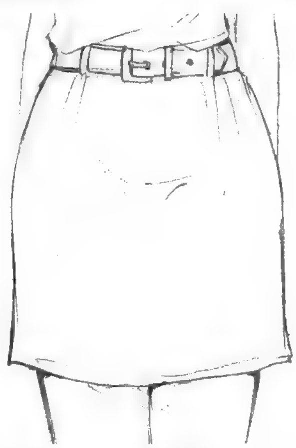
● チャイナドレス

スリットの入ったドレスです。通常は左右どちらかの片側に脚のつけ根から始まる深いスリットが入ります。

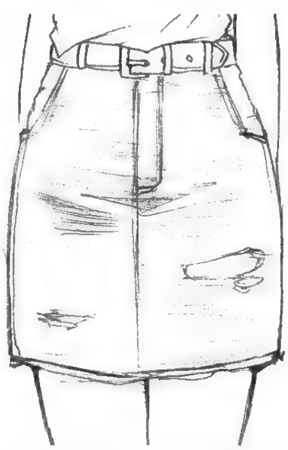


素材表現について

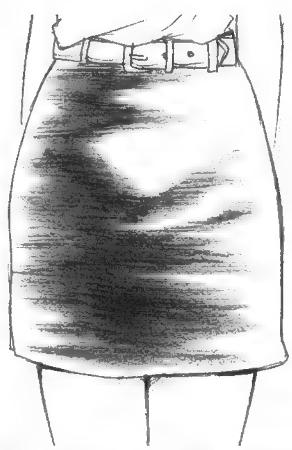
股部分のくぼみにできる寄りジワ表現を描き分けましょう。



綿（コットン）…引っ張りジワふうの線表現を主体にします。



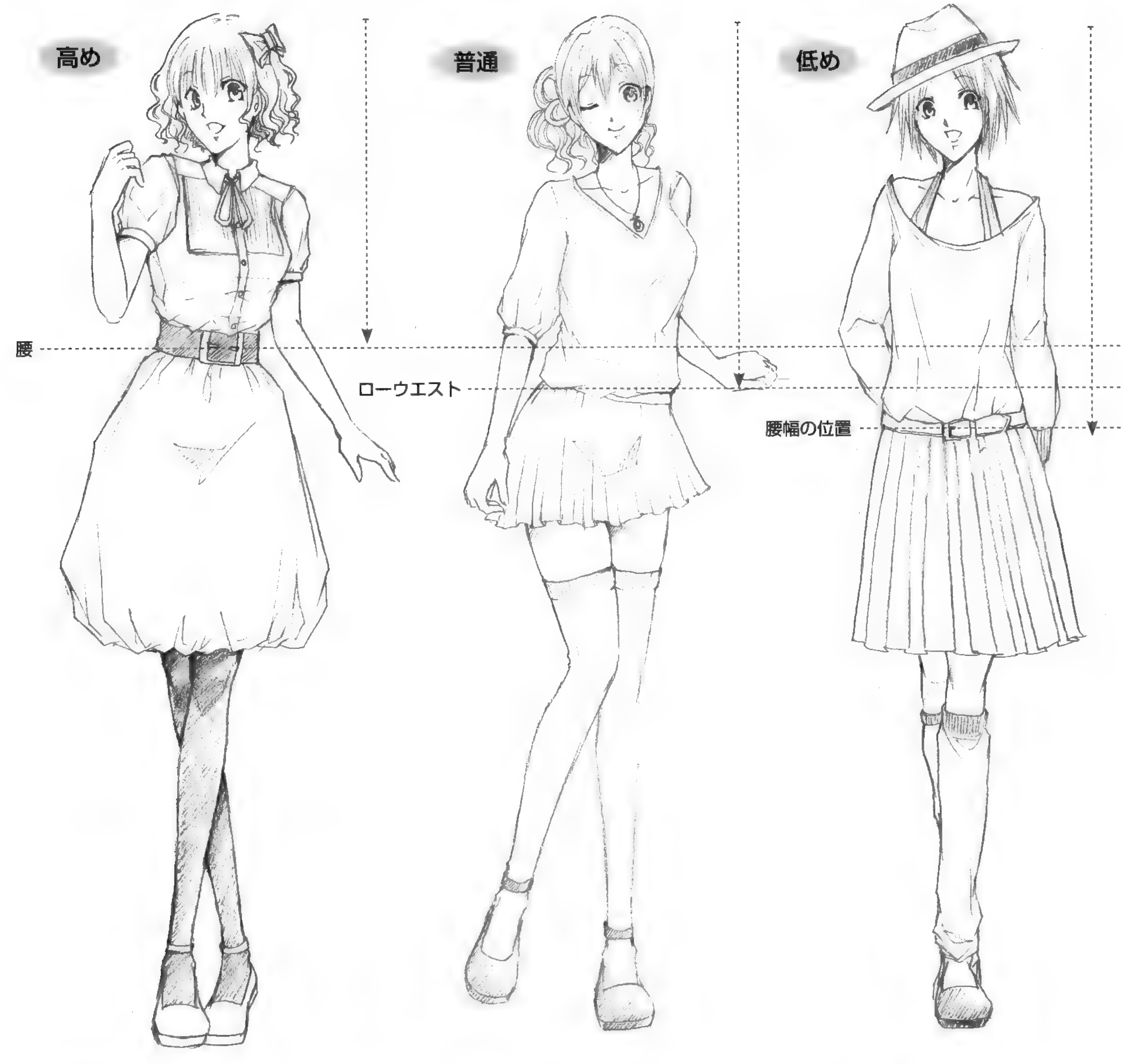
デニム…寄りジワによる起伏をとらえて、タッチを用いましょう。



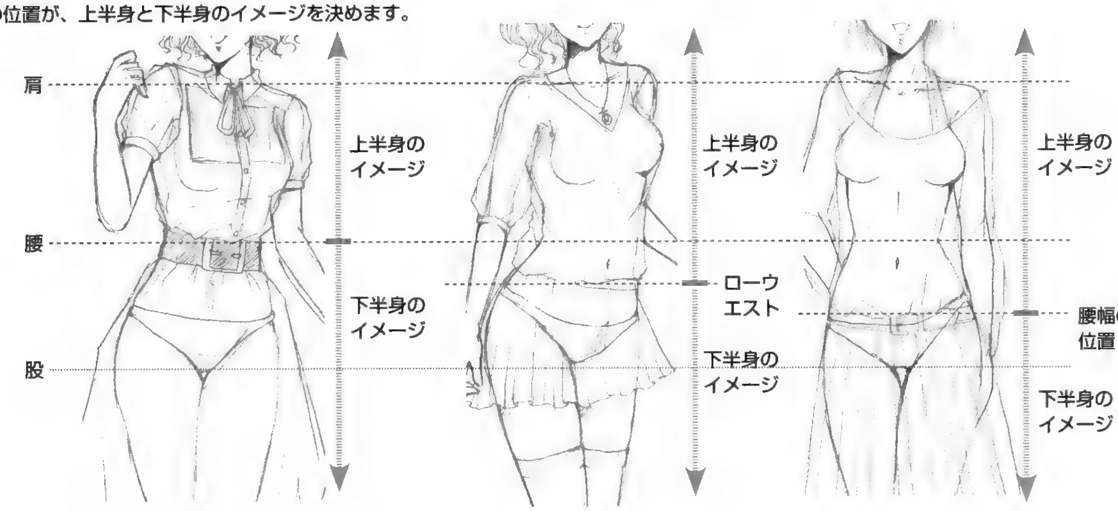
革（レザー）…はっきりした境界を描かずに、綿の起伏を陰影で表現します。

ベルトの位置で胴体の長さを変えて見せる

ベルトの位置が高いと胴が短く見え、低いと胴が長く見えます。



ベルトの位置が、上半身と下半身のイメージを決めます。



● 普通丈のスカート

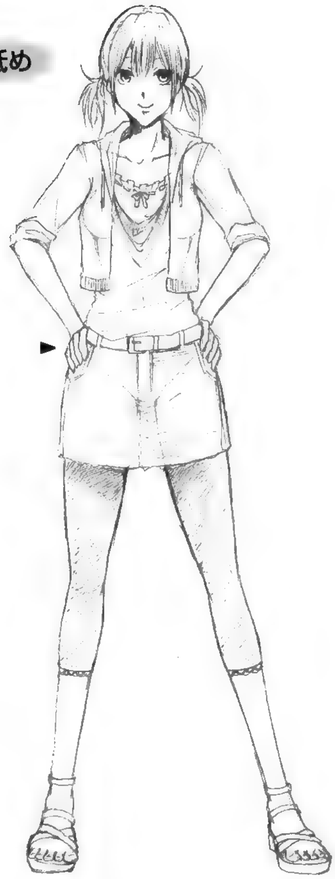
高め



普通

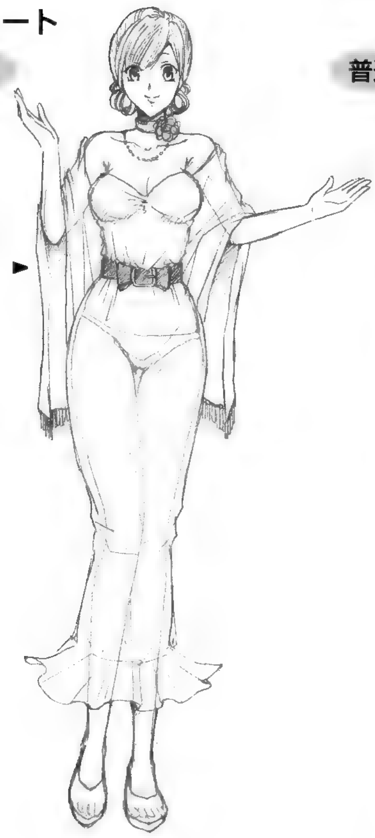


低め



● ロングスカート

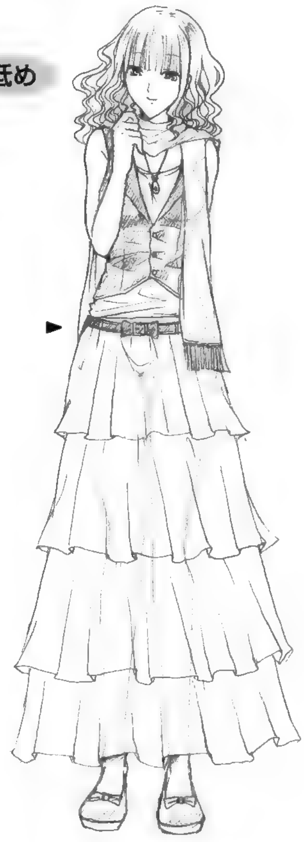
高め



普通



低め

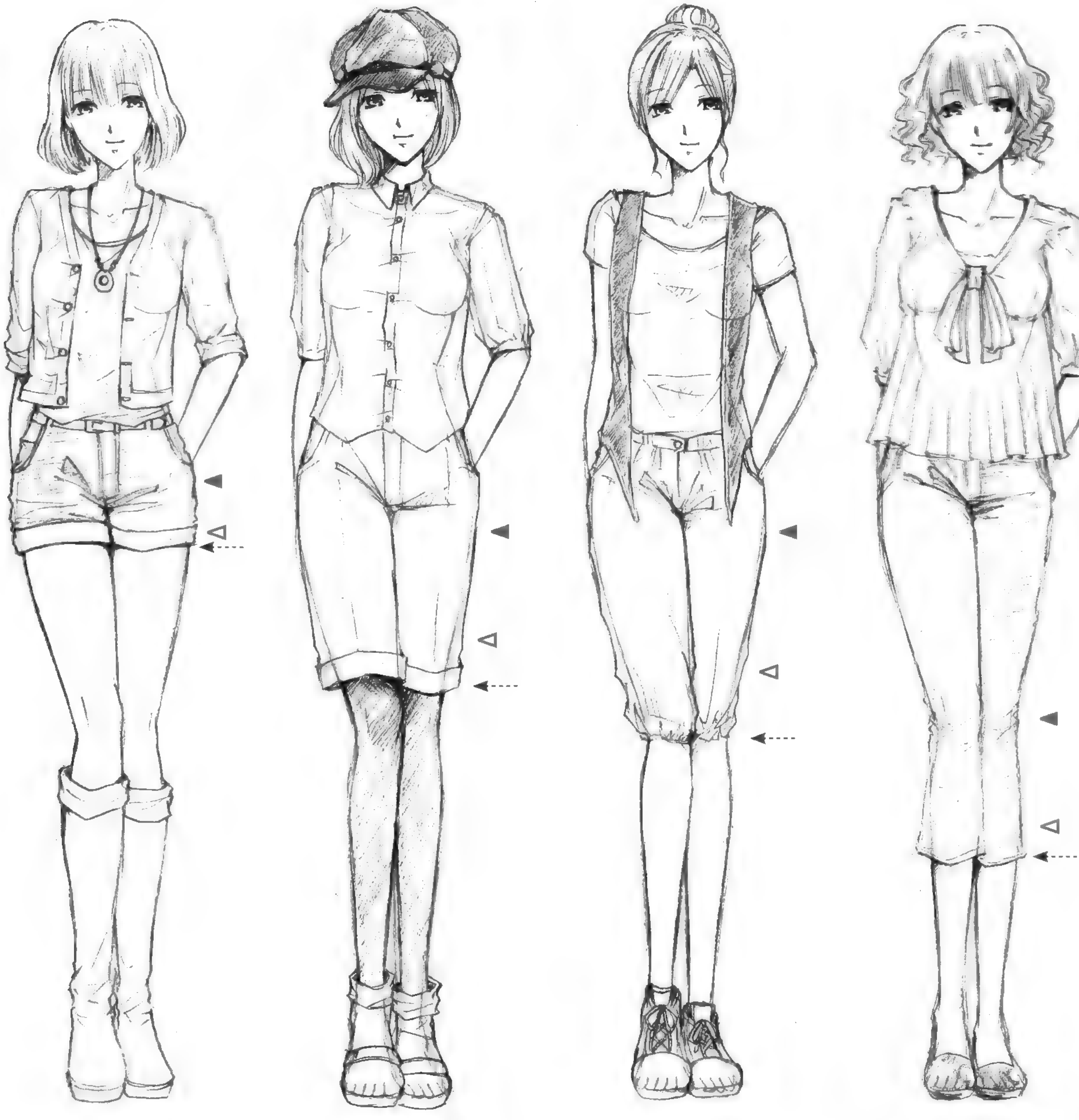


パンツ

長さのいろいろ

▷ ユル
▶ ピタ

長さ、スソの形、ユルピタによる脚線シルエットの変化など、パンツをデザインに生かすポイントを見てみましょう。



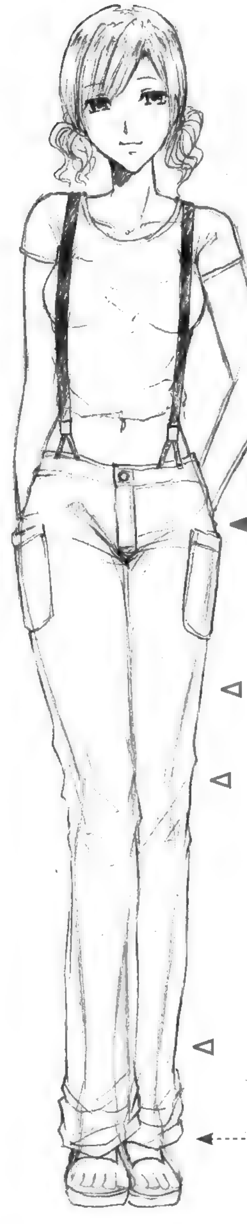
ショートタイプ　ヒザ上タイプ　ヒザを隠すタイプ　スネにかかるタイプ



足首までのタイプ



くるぶしにかかる
タイプ

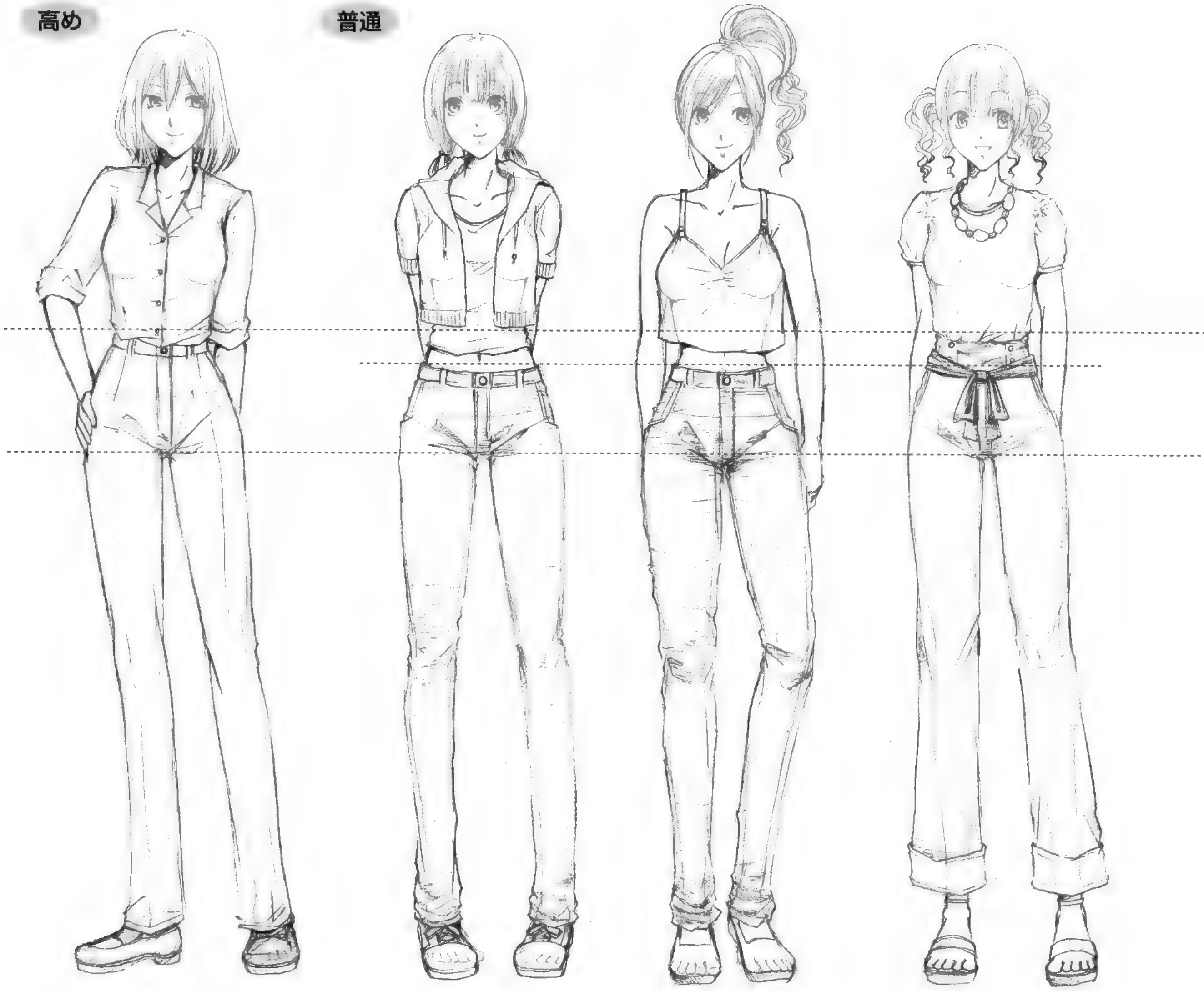


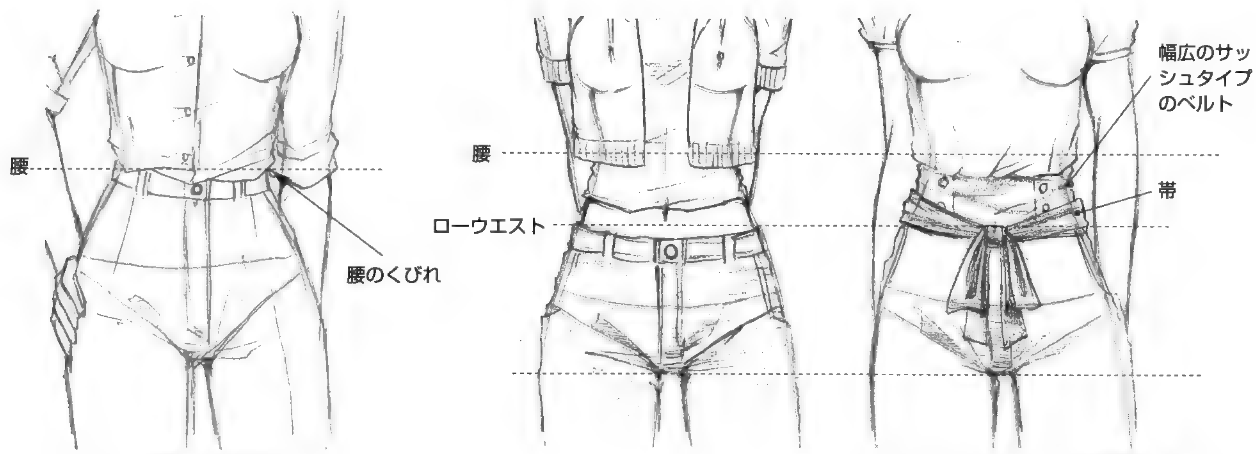
くるぶしを隠して
足にかかるタイプ



変則：左右違う長さに
するタイプ

ベルトの位置は3タイプ

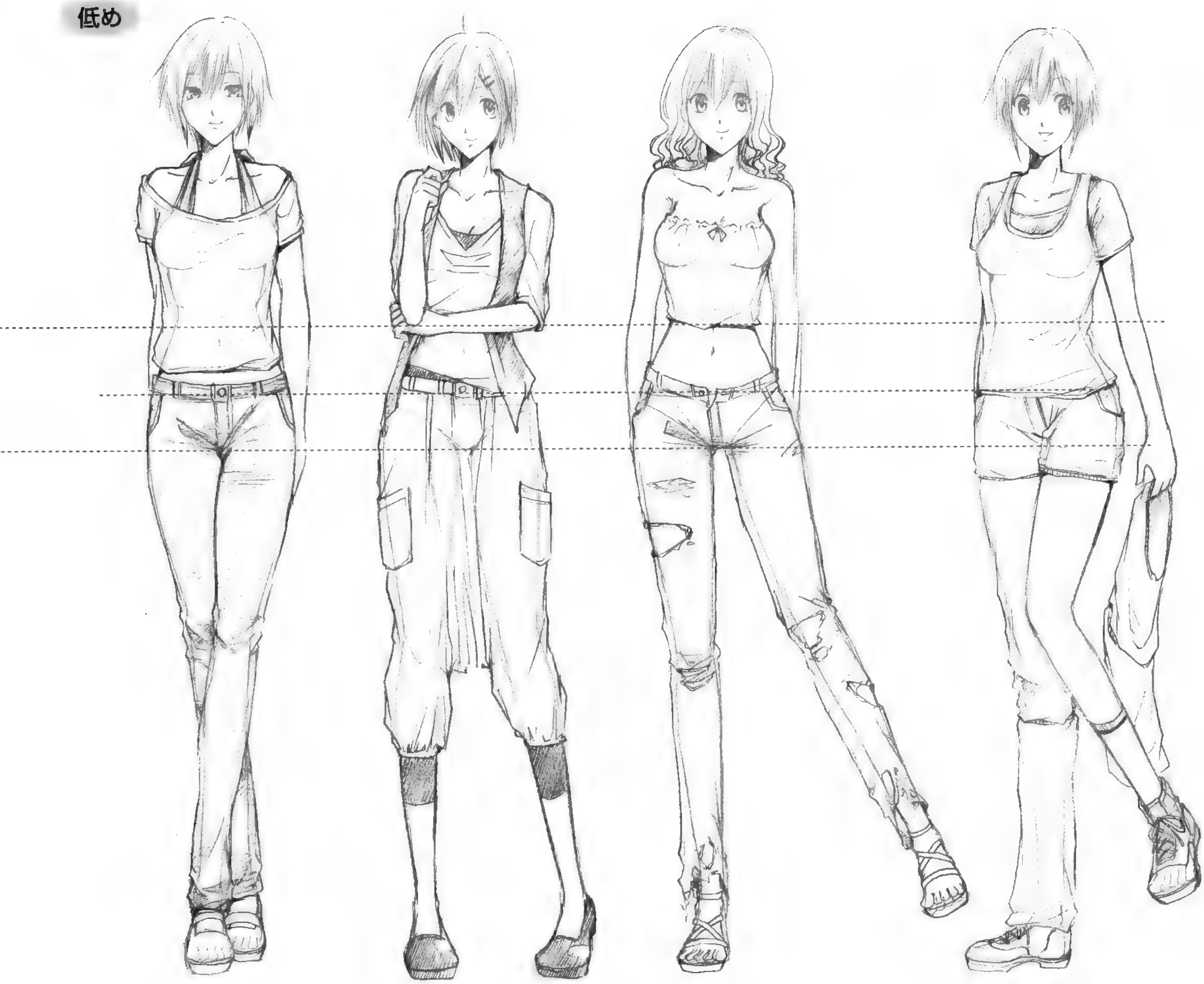


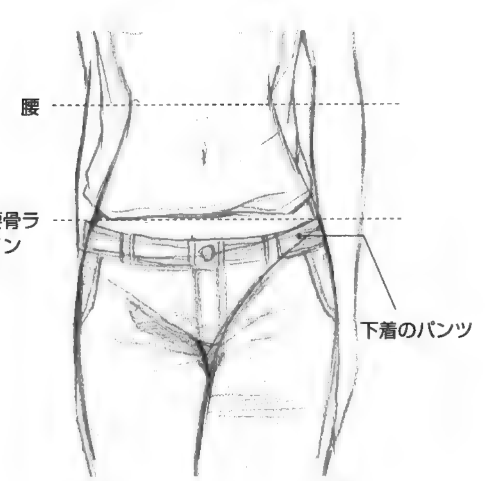


ベルトは、腰のくびれのところにベルトの上端が来るように描きましょう。

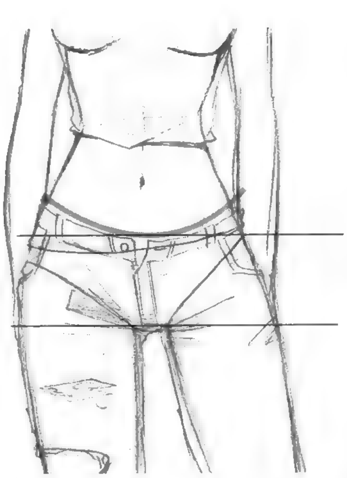
サッシュタイプのベルトで、実際には腰の位置で留めていますが、上から巻いた帯の効果でローウエストに見えます。

低め

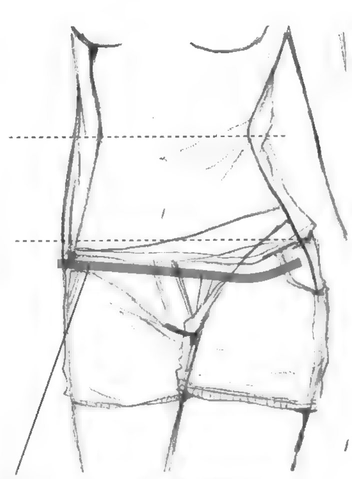




腰骨ラインではくタイプは、下着のパンツとほとんど同じ位置です。



ヒップハンガー



上着のスソの長さも、胴体の長さを変えて見せる効果があります。

くつを学ぼう

くつはキャラ表現のための衣装の一つです。

描くポイント

ローファーを描く

くつは足の服です。描きたいイメージに合わせて、おおまかに足の形をとらえて描きましょう。





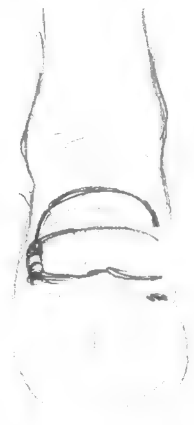
① 足の形をとらえます。シルエットを確認しましょう。



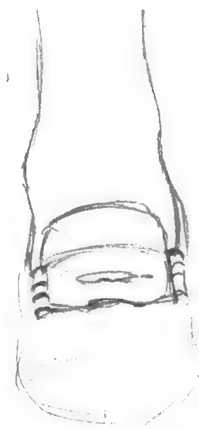
② 足の厚みをとらえるアタリを描き込みます。



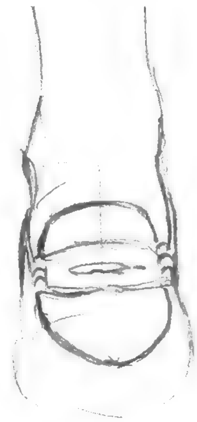
③ 甲の曲線に合わせて上端のラインを描き込みます。



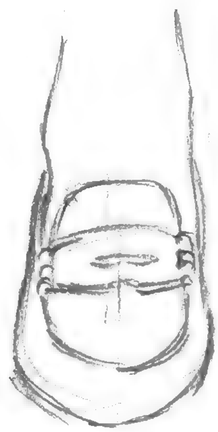
④ バンド部分を描き込みます。



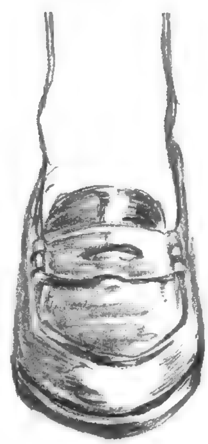
⑤ バンド部分の細部を描き込みます。



⑥ 上面の形を描き込みましょう。



⑦ 全体のりんかくをとります。



⑧ くつ底をつけ、ベタを入れて完成です。

くつを描く上でとらえるポイント

●形をとらえる



草履…足を載せて鼻緒で留めます。もっともシンプルなくつです。



カカトに厚みをつけたタイプの草履。



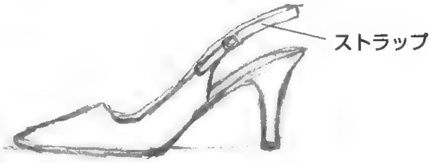
スニーカー。カカトつきの草履が、足全体を包む形に進化したものとしてとらえましょう。



ブーツ



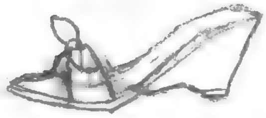
ローファー。スニーカーから包む部分を減らし、カカトをつけた形です。



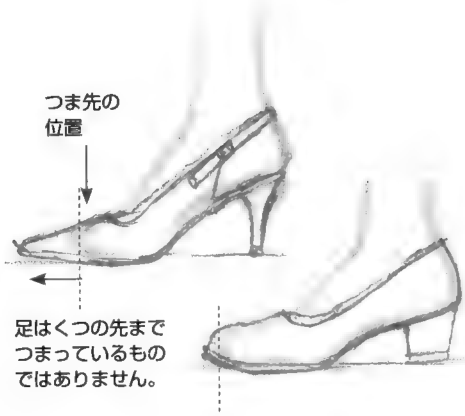
サンダル（カカトストラップ）。足先を包む部分を残して、全体にスリム化し、ストラップをつけたものです。



サンダル（ピンヒール）。ローファーを底だけにして、ヒモとヒールをつけた形です。

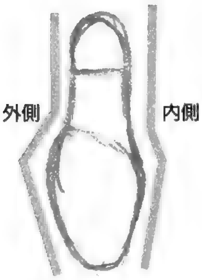


サンダル（ウェッジソール）。地面につく面を増やしたもの。

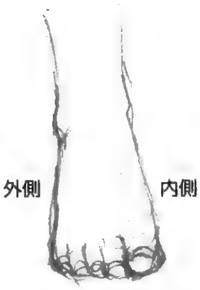


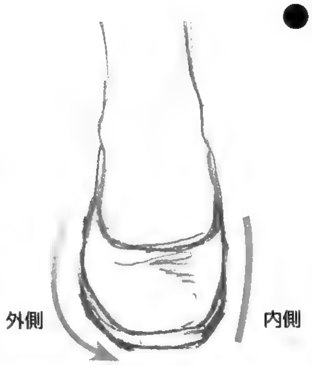
足はくつの先までつまっているものではありません。

● くつのラインをとらえる



外側と内側のラインの違いを意識して描きましょう。





内側より外側をふっくらさせて描きます。

● 先のとがったくつは足を変形させて描く



実際の足より大きくなります。

● カカトのあるくつのナナメ向きは底面を階段状にとらえて描く

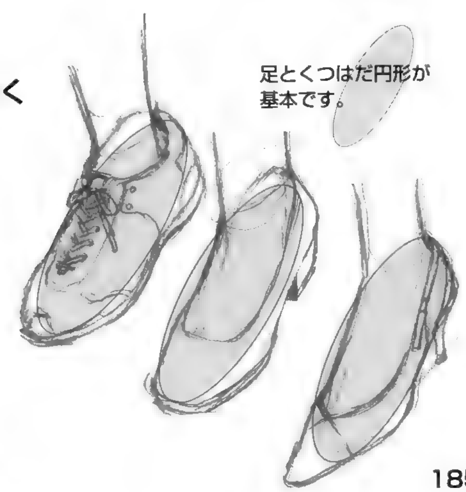


普通の状態のくつの底



カカトが高くなった時のくつの底



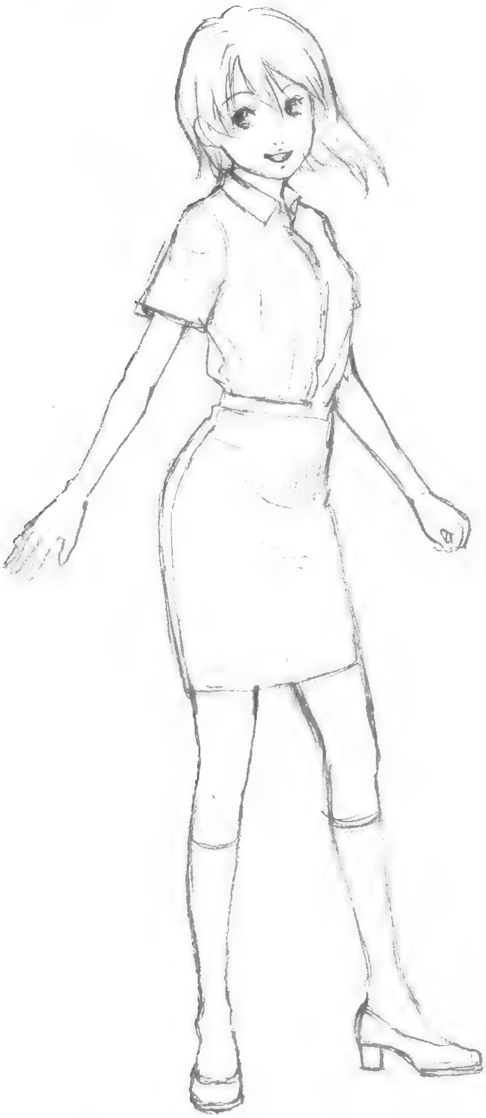


足とくつはだ円形が基本です。

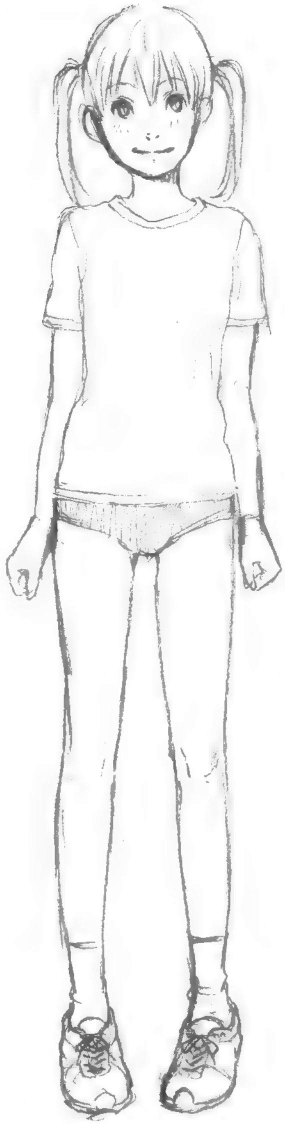
代表的なキャラタイプを表すくつ

カカトの高さやシルエットで、動きやすいかどうかやムードがわかります。

シックなカジュアルスタイルのお嬢さん



体操服＋ブルマのコスプレ女子高生



ゴスロリふうキュート少女



パンプス



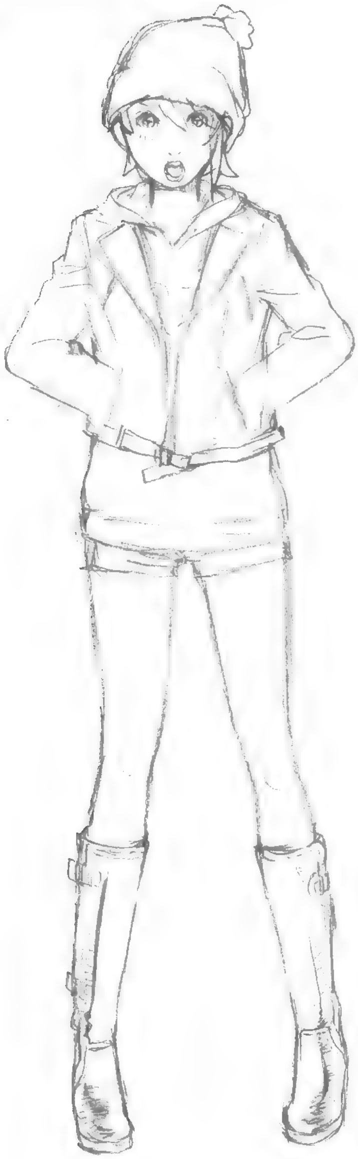
スニーカー



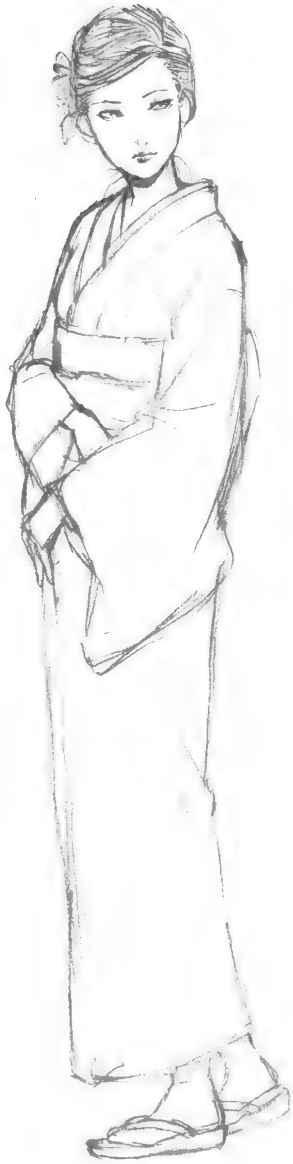
ゴスロリシューズ



ショートパンツにブーツの
元気ふう少女



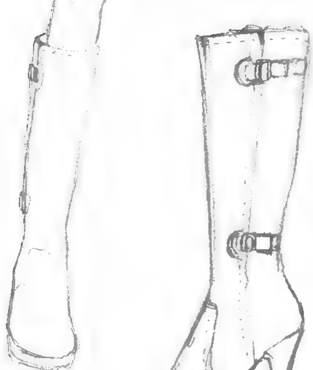
和服のお姉様



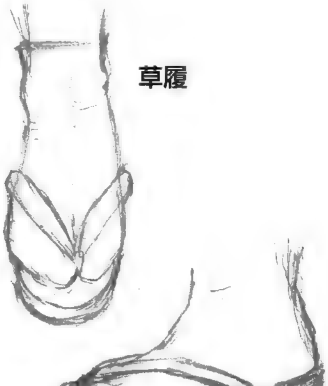
一見家庭教師ふう
のおねえさん



ブーツ



草履

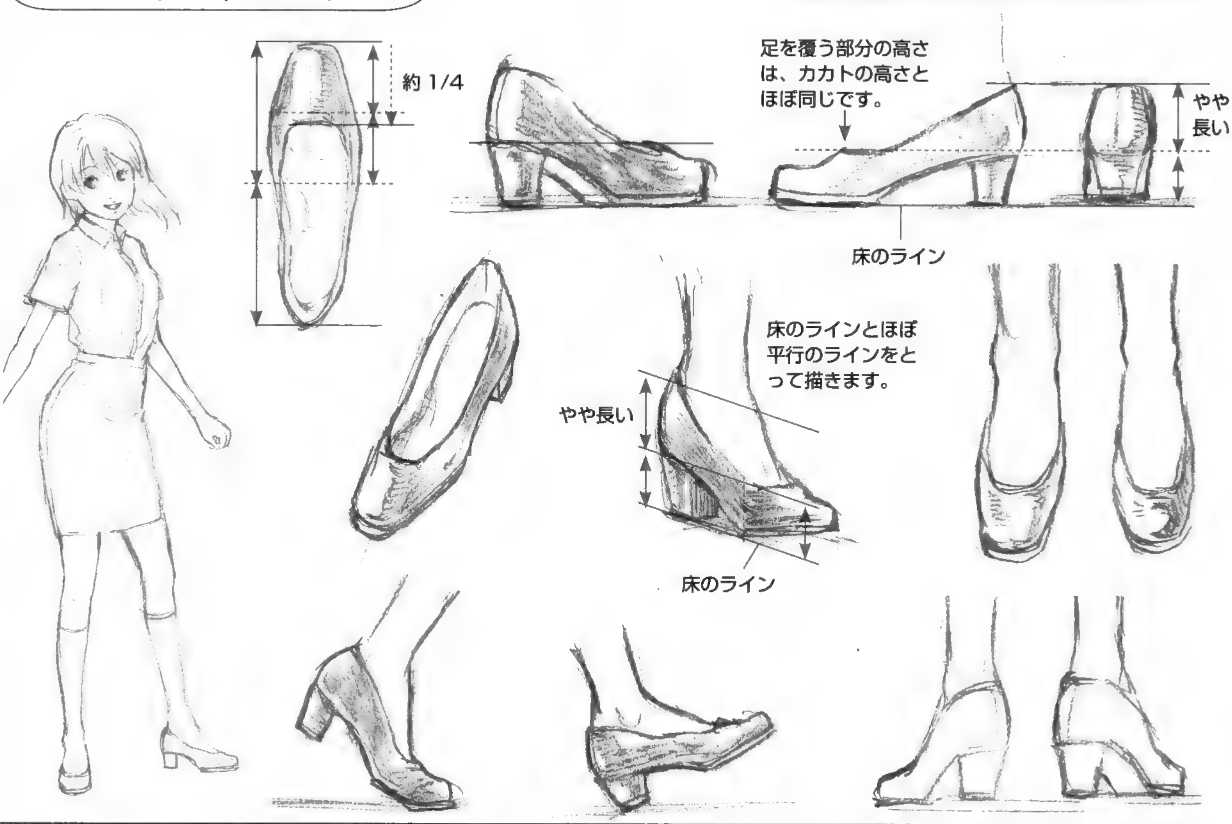


ピンヒール



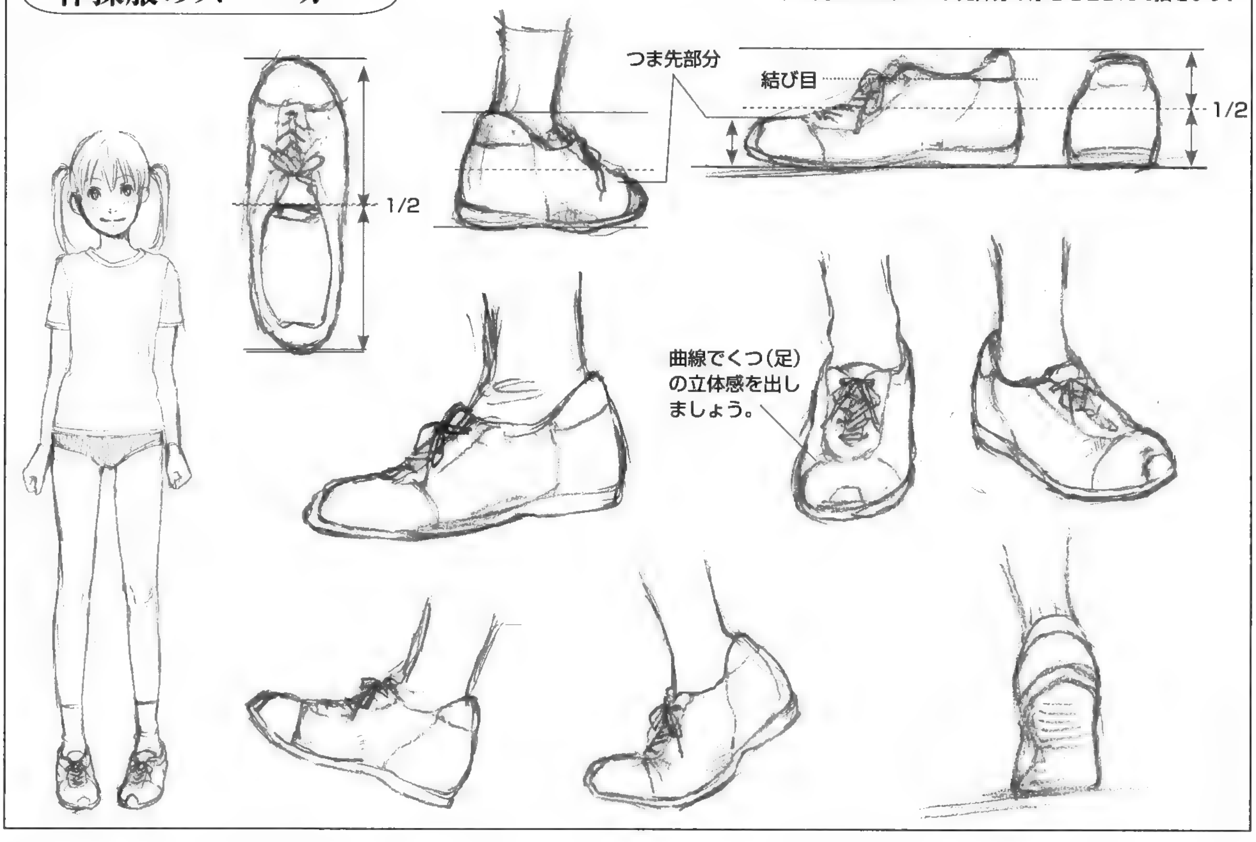
カジュアルにパンプス

足を覆う部分の長さと高さをとらえて描きましょう。



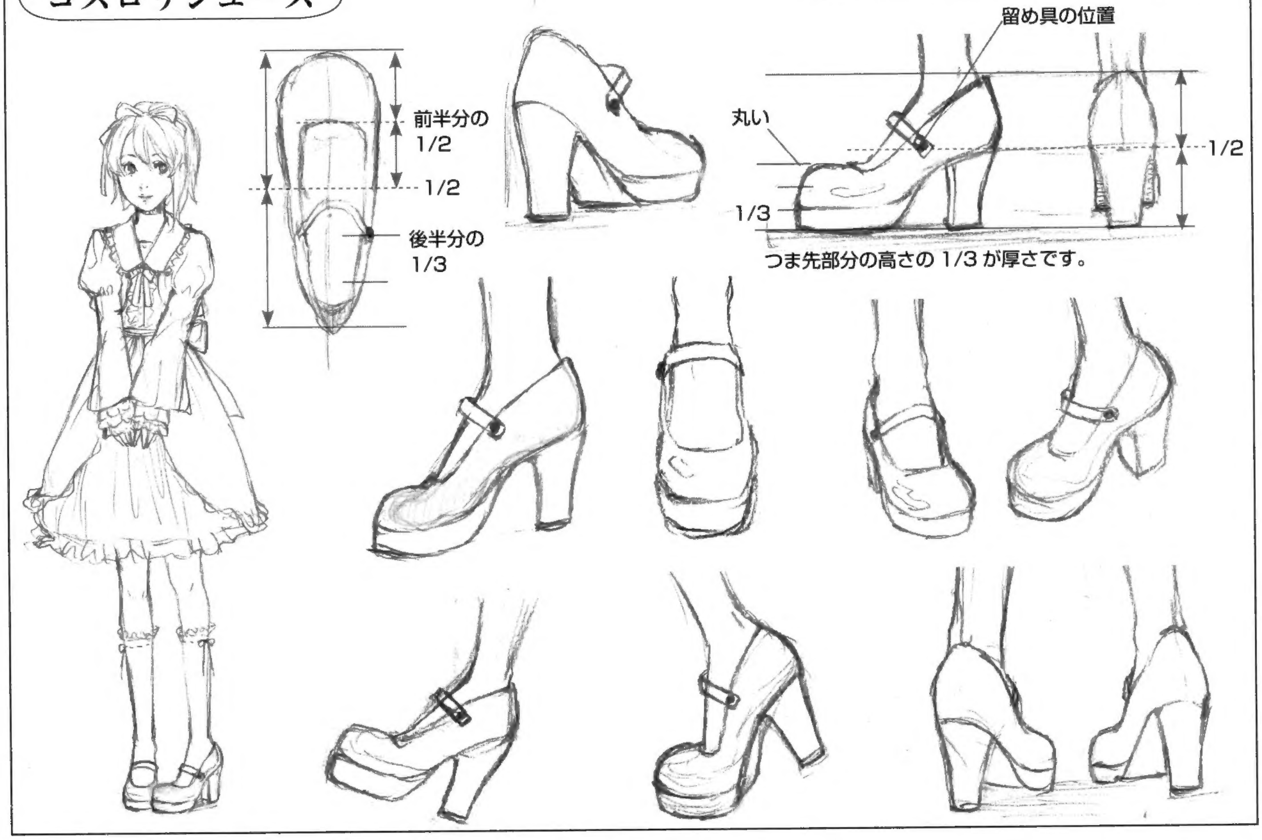
体操服のスニーカー

カカトの高さを基準につま先部分の厚さをとらえて描きます。



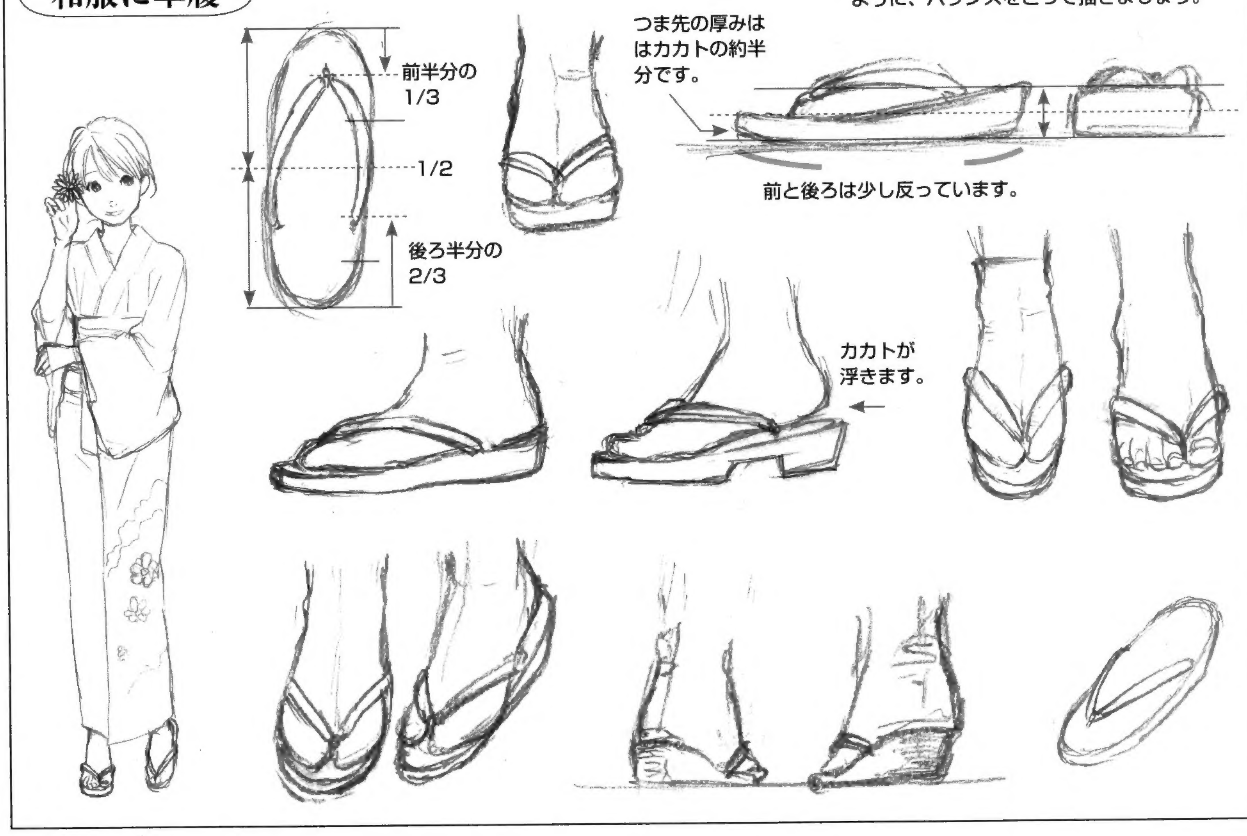
ゴスロリシューズ

つま先の丸さと厚底、高く太めのヒールが特徴です。



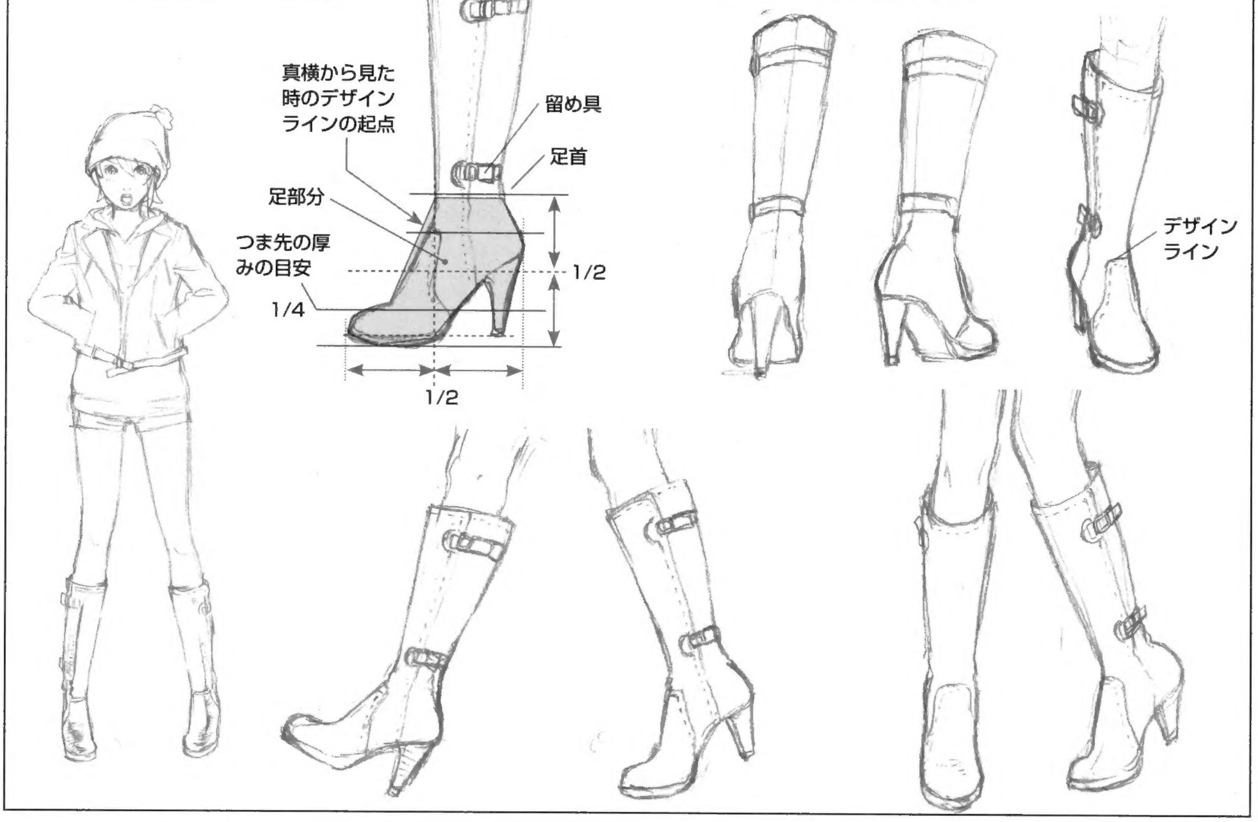
和服に草履

鼻緒の位置が前すぎたり後ろ過ぎたりしない
ように、バランスをとって描きましょう。



アクティブにブーツ

足部分のバランスをとらえます。留め具の位置と足首の関係や、デザインラインの位置を目安に描きましょう。





あとがき

「林君はカッコイイ服を描いてもダサくなるね」
初めてアシとして使ってもらえるようになった頃、当時のマンガ家先生に言われた言葉である。
なぜだろうか。
今ならわかる。服を描くのが楽しくなかった。服に全く興味がなかった。服なんてどうでも良かった。
マンガ家としてデビューすることのほうが一大事だった。
そういう、地に足のついていない姿勢、「読者にキャラを伝えよう」というスタンスが、そこにはまるでない。
ストーリーを伝えてくれるのはキャラである。ストーリーを読んでもらえるようにするのもキャラである。キャラこそある意味、マンガの命であり、マンガの立役者様だ。
にもかかわらず、「服を描くのがめんどくさい」「服を描いても楽しくない」。
その姿勢は、キャラを愛してもいなければ、読者のことなんかもまるで考えていない、独善性/独りよがりの典型的な、実にみっともない姿である。

コスチュームをきっちり描く、ということは、自分のキャラを愛することである。
それは、自分のマンガを読んでくれる読者に伝えたい、喜んでもらいたい、という気持ち＜要求＞があれば、自然に生まれてくるものだ。
それは、読者を大切にしようという姿勢の現れ、読者の皆さんへの誠意そのものとも言える。

最初から服に興味がある人は、興味のない人よりもラッキーだ。

そもそも、服の名前とか、部分の名前とか、描くものを言語化してとらえるのが、林は大嫌いだった。
しかし、いざ、袖とか袖つき線とか、一つひとつ、イヤイヤでも触れていくことで、だんだんなんか服がわかってきた。服がわかってきたら、だんだん、なぜか服を描くのも楽しくなってきた。
衣装一つで、こんなにもキャラのイメージが変わる！
その驚きと喜びは、不思議にも慣れない。常に、新鮮な感動をもたらしてくれる。

本書が、そんな服嫌いの人たちにも、なにかのきっかけになることを祈って。

ゴーオフィス　林　晃

■著者紹介



林　晃（はやし・ひかる）

1961年、東京生まれ。東京都立大学人文学部 / 哲学専攻卒業後、本格的にマンガ家活動を始める。ビジネスジャンプ奨励賞、佳作受賞。マンガ家・古川肇氏、井上紀良氏に師事する。実録マンガ「アジャ・コング物語」でプロデビューを果たした後、1997年にマンガ・デザイン制作事務所Go office（ゴーオフィス）を設立。「マンガの基礎デッサン」シリーズ（ホビージャパン刊）、「コスチューム描き方図鑑」、「スーパーマンガデッサン」、「スーパー何頭身デッサン」、「スーパーパースデッサン」(以上グラフィック社刊)、「マンガの基本ドリル」(廣済堂出版刊)など、国内外50冊以上にも及ぶ"マンガ技法書"を制作している。

◆ http://www.go-office.jp/

角丸円(かどまる・つぶら)

物心ついてからずっとスケッチやデッサンに親しみ、中学と高校では美術部部長を務める。実質はマンガ研究会兼ガンダム懇談会と化していた美術部と部員を守護し、現在活躍中のゲームやアニメ関係のクリエーターを育成。自身は東京芸術大学美術学部で映像表現や現代美術全盛の中、油絵を学ぶ。

マンガの基礎デッサン　女のコ コスチューム編

2010年2月5日　初版発行

著者　林　晃（Go office）・角丸つぶら

発行人　山口英生

発行所　株式会社ホビージャパン

〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8

電話03-5304-9111（編集）

電話03-5304-9112（営業）

印刷所　大日本印刷株式会社

ISBN 978-4-7986-0000-0 C2371

■スタッフ / Stuff

●作画

森田和明（Kazuaki MORITA）

竜田（Tatsuta）

いっち（Icchi）

雪野泉（Izumi YUKINO）

3265（Mitsurugi）

瓦屋根（Kawarayane）

桔崎昂（Kou KIZAKI）

ちくわ（Thikuwa）

ゆずpon（Yuzupon）

林　晃（Hikaru HAYASHI）

（順不同）

●撮影

今井康夫（Yasuo IMAI）

●カバー原画

森田和明（Kazuaki MORITA）

●カバーデザイン

山口至剛デザイン室（Shigo YAMAGUCHI DESIGN ROOM）

●編集

林　晃 [Go office]（Hikaru HAYASHI-Go office-）

角丸つぶら（Tsubura KADOMARU）

●編集補佐

濱田実穂 [Go office]（Miho HAMADA-Go office-）

●編集協力

中村直子（Naoko NAKAMURA）

ひめ（Hime）

●企画協力

久松緑（Midori HISAMATSU）

谷村康弘（Yasuhiro YAMURA）

●協力

日本工学院専門学校

日本工学院八王子専門学校

クリエイターズカレッジ　マンガ・アニメーション科